
POWER PLAY SPECIAL
GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • MASTER SYSTEM • LYNX
Markt&Technik
öS 60,-/sfr. 7,-
Lit. 7400/hfl 9,-
DM 7,-
AUSGABE 4
VIDEO GAMES
RAN ANS JOYPAD
RASSIGE VIDEOSPIEL-RENNER
Star Wars
Terminator 2
Teenage Turtles 2
Marble Madness
Choplifter 2
Shadow of the Beast
Super Ghouls 'n' Ghosts
Roadrash
Devil Crash
Toejam & Earl
F22 Interceptor
und viele mehr
Aufkleber im Heft
Jetzt fürs Master System
BEST OF '91
DIE SPIELE DES JAHRES
MEGAFETT!
Mehr Tips als je zuvor

KEINE MACHT DER WELT WIRD DICH DARAN HINDERN KÖNNEN, DIESES SPIEL ZU SPIELEN.

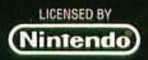
Okay Jedi-Ritter! Es liegt allein in Deinen Händen, Prinzessin Leia vor dem sicheren Tod zu retten. Du mußt Deinen Millennium Falcon mit allen Waffensystemen perfekt beherrschen! Nur so wirst es schaffen, bis ins Zentrum des gigantischen Todessterns vorzudringen. Dort erwartet Dich bereits der Lord der Imperialen Flotte, Darth Vader. Er ist gut auf den Kampf vorbereitet. Bist Du es auch?



Du mußt Dich vor den schnellen TIE Jägern in Acht nehmen!



JVC/LUCASFILM GAMES™





Der Millennium Falcon ist startbereit für Deine Reise durch die Galaxis.

Vertrieb:
Allan Deutschland GmbH
Rosenstr. 7
8000 München 2



SCHÖNE BESCHE-RUNG

Das Weihnachtsfest kommt zur rechten Zeit. In den Kaufhäusern quillen die Regale vor Spielmodulen über; die Verpackungen locken mit immer neuen "Kauf mich"-Slogans. Für Game Boy, Mega Drive, NES und Master System gibt es inzwischen so viele offizielle Spiele, daß man fast in einen Kaufrausch verfallen könnte. Selbst der Newcomer Game Gear wird bereits mit einer stattlichen Anzahl Cartridges versorgt. Rechnet man noch das breit gefücherte Angebot an Import-Programmen hinzu, ist die Auswahl wahrlich grenzenlos. Angesichts dieser Qual der Wahl ist natürlich auch die **VIDEO GAMES** gefordert. Mit kritischen Tests wollen wir Euch vor kapitalen Fehlkäufen bewahren, die ja mit satten 50 bis 150 Mark zu Buche schlagen.

Insgesamt können wir mit diesem Spielejahr sehr zufrieden sein. Die Produkte für die etablierten Systeme werden immer ausgefeilter, innovative Neuheiten wie das Super Famicom konnten auch den High-End-Game-Master befriedigen. Als Gewinner der letzten zwölf Monate kann man ganz klar den Game Boy ausmachen, von dem mittlerweile um die 1 Million Exemplare in Deutschland verkauft sein dürften. Gut zugelegt hat allerdings auch das Mega Drive, der Technik-Traum für alle fortgeschrittenen Hobbyspieler. Wir freuen uns zusammen mit Euch auf ein noch interessanteres 1992, in dem erneut einige Hardware-Knüller anstehen .

Einen verspielten Rutsch ins neue Jahr wünscht



Euer Video-Games-Team

INHALT

32 Die beiden Kosmoskomiker "Toejam and Earl" treiben auf dem Mega Drive ihr Unwesen

39 Tecmagik läßt die Master-System-Version von "Shadow of the Beast" los

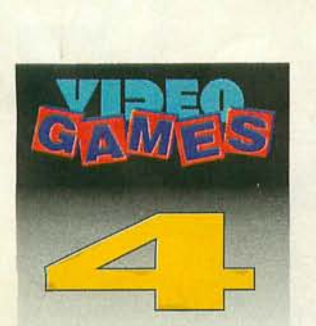
86 Dieser schräge Vogel greift in "Super Ghouls'n'Ghosts" an

NEWS

TEST

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN



Spielend in die Zukunft

Game Arts werkelt an "Lunar — The Silver Star"

Sega bastelt an der Spielemaschine der Zukunft: Das Mega CD verspricht mehr Sound, bessere Grafik und nahezu unbegrenzten Speicherplatz. Kann Sega dem Super Famicom das Wasser abschöpfen?



Für "Lunar" packt Game Arts tonnenweise Grafik auf CD



Die drei jugendlichen "3 x 3-Eyes"-Helden

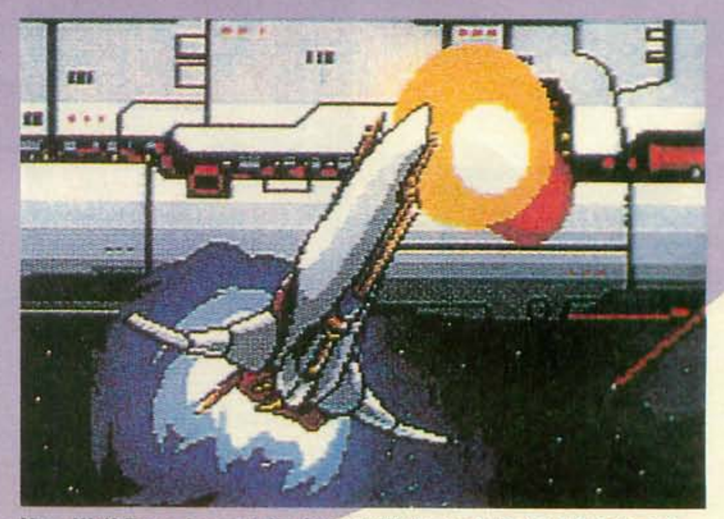
◆ In Japan kam der Konsolenhersteller Sega nie so recht zum Zug: Dort herrscht Großmeister Nintendo und läßt mit Game Boy und Mario die Verkaufszahlen der Konkurrenz auf ein klägliches Minimum zusammenschrumpfen. Auch das Mega Drive spielt in Fernost eine eher untergeordnete Rolle und war vom Super Famicom binnen weniger Wochen überrundet. Jetzt tüftelt Sega an einem neuen Spielzeug: Mit dem Mega CD will man Nintendo zumindest in Hinsicht auf neue Technologien zuvorkommen.

Das Mega CD ist keine selbständige Konsole, sondern kann nur an ein Mega Drive angeschlossen zum Spielen verwendet werden — außerdem lassen sich natürlich Eure Musik-CDs problemlos darauf abspielen. Im Gegensatz zum ältlichen CD-ROM für die PC-Engine enthält Segas Laufwerk darüber hinaus aber eine ganze Menge Hardware, die man in einem "normalen" CD-Spieler vergeblich sucht. Am auffälligsten ist der Hauptprozessor vom Typ MC68000, der mit 12.5 MHz überraschend hoch getaktet ist. Der 68000er der Mega-Drive-Konsole sieht dagegen mit 7.5 MHz relativ blaß aus. Der Vorteil des zweiten Prozessors liegt auf der Hand: Ist der Mega-Drive-68000er fleißig am Werkeln, kann sein Doppelgänger im Mega CD gleichzeitig neue Daten von CD in den Speicher schaufeln. Sekundenlange Wartezeiten wie bei ähnlicher PC-Engine-Konfiguration sind damit ausgeschlossen. Darüber hinaus besitzt das Mega CD einen 6-MBit-RAM-Puffer; in diesen Zwischenspeicher paßt also ein komplettes Modulspiel.

Daß die akustischen und musikalischen Fähigkeiten des Mega Drives durch das CD-Laufwerk gewaltig gewinnen, liegt nicht nur an der Tatsache, daß "echte" orchestrale Hintergrundmusik einfach von CD abläuft. Sega hat darüber hinaus eine modifizierte Version des originalen Automaten-Soundchips in das Gerät gepackt. Aus acht zusätzlichen Kanälen krachen und wummern nun die Soundeffekte — das müßte genügen, um das Super Famicom auch akustisch zu schlagen.

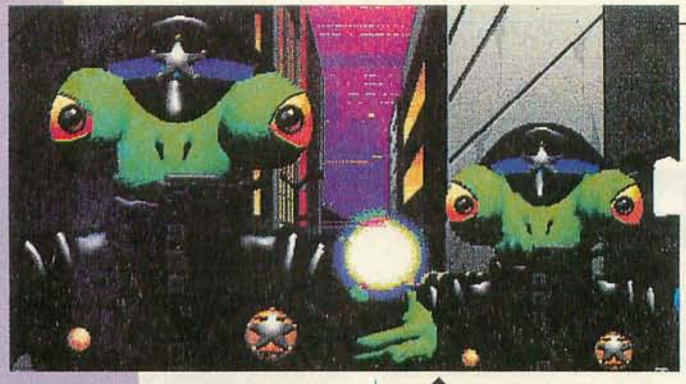
Ob die Grafikfähigkeiten des Mega Drives durch entsprechende Spezial-Chips eine Verbesserung erfahren ist zwar wahrscheinlich, jedoch immer noch nicht sicher. Seit Monaten wird über einen 3D-Chip spekuliert — Hardware und ein erstes Demo existieren zweifellos, ob der Chip aber auch wirklich unters Gehäuse kommt, ist noch nicht entschieden. Sollte das geschehen, haben Mega-Drive-Besit-

Das Mega-CD wird unter das Mega Drive gekoppelt: Eine homogene Spieleeinheit für das nächste Jahrzehnt entsteht.



Vom Wolf Team kommt die furiose Weltraumballerei "Sol-feace"

"Spaceship Warlock" von Comicstar Saenz



zer gegenüber Super-Famicom-Fans auch die bessere 3D-Hardware in der Hand. Der Chip rotiert nicht nur zwei verschiedene Spielfelder bzw. Hintergründe, sondern auch Sprites. Schließlich ist noch ein weiterer Grafikchip geplant. Mehr Sprites gleichzeitig in noch mehr Farben und noch höherer Geschwindigkeit sind damit in greifbare Nähe gerückt.

Erste Spiele sind bei den fleißigen Japanern auch schon in der Mache. Rollenspieler dürfen sich freuen: Um eine CD auch nur annähernd zu füllen, müssen komplexe Spiele und umfangreiche Hintergrundstorys her. Fast ausschließlich Spiele mit eigenem Fantasy- oder Science-fiction-Universum scheinen für die Mega CD in Frage zu kommen. Neben dem "Niedlich-aber-doch-gewalttätig"-Rollenspiel "3x3-Eyes", bei dem drei Jugendliche durch Science-Fantasy-Umgebung streunen, plant Sega selbst das Strategie-Rollenspiel-Gemisch "Dark Wizard". Erste Grafiken und Animationen (allesamt in fantastisch-abgedrehtem Orient-Stil gehalten) lassen Großes erwarten. Groß wird auch "Lunar – The Silver Star", ein Rollenspielbrocken des Herstellers Game Arts. Gespielt wird auf drei verschiedenen Ebenen: Zum einen reist man mit seiner Party überland, durch Wälder und Berge; betritt man eine Stadt, wird (la "Ultima" oder "Sword of Vermillion") hineingezoomt. Das Gleiche passiert noch einmal, wenn man durch eine Haustüre stiefelt. Die Kampfbildschirme sind ebenfalls in "Sword of Vermillion"-ähnlicher Seitenansicht gehalten. Zusätzlich helfen tonnenweise Zwischenbilder und animierte Sequenzen dem Spieler, in Fantasy-Gefilde abzuheben.

Das zweite Game-Arts-Projekt ist ein geschichtliches Strategiespiel, angesiedelt im Japan des 16. Jahrhunderts. Ähnlich wie bei Koei-Produkten muß man sich in Politik, Diplomatie und Strategie gleichermaßen heimisch fühlen.

Gleich drei CD-Produkte will das Wolf Team ("Axxis", "Arcuse Odysee") Anfang nächsten Jahres auf den Markt bringen: Ein grafisch ansprechender "Shining in the Darkness"-Clone und ein "Phantasie Star"-Konkurrent mit Zeichentrick-Qualitäten für die Rollenspielfreunde; "Sol-Feace", um den Term Ballerspiel neu zu definieren.

Als Japan-Erscheinungstermin für das Mega CD hatte Sega auf November verwiesen. Nach letzten Meldungen verschiebt sich dieser Termin: Vor Dezember wird kein Mega-Drive-Besitzer auf silberne Spiele-Scheiben zurückgreifen können. *Wl*



Die "Funky Horror Band" kommt auch auf CD

NINTENDO CD-ROM

Um das versprochene CD-ROM für Nintendos Super Famicom gab es monatelanges Gerangel. Als der niederländische Konzern Philips schließlich den Zuschlag erhielt, zog Elektronik-Gigant Sony die Konsequenz: Neben dem offizellen Nintendo/Philips-Laufwerk wird Sony eine eigene "Playstation" für das Super Famicom entwickeln und auf den Markt bringen. Während das offizielle CD-ROM nicht vor Herbst '92 in Japan erscheinen soll,



Eine erste Skizze der Sony Playstation

rechnet Sony mit einem früheren Termin. Beide Systeme werden nicht kompatibel sein. Welche Softwarehäuser die neue Hardware unterstützen, ist ebenfalls noch unklar. Man darf allerdings damit rechnen, daß sich die meisten Firmen hinter den Hausherrn Nintendo stellen und den Rebellen von Sony zwar insgeheim zujubeln, aber offiziell die Mitarbeit verweigern. *wi/mg*

CD-ROM: DAS MASSEN-MEDIUM

Der deutsche Videospieler hat davon noch nicht viel mitbekommen, in Japan wird das CD-ROM sowohl im Computer-Bereich, als auch bei den reinen Spielkonsolen immer wichtiger. NECs PC-Engine erhielt schon Ende der 80er Jahre einen solchen Massenspeicher als Unterstützung. Mittlerweile erscheinen fast 80 Prozent aller Engine-Programme ausschließlich auf den silbernen Scheiben. Für Spielehersteller rentiert sich die CD allein finanziell. Ein herkömmliches Modul kostet je nach System an reinen Materialkosten zwischen 10 und 20 Mark in der Herstellung; das ist mehr als dreimal soviel, wie man bei der Produktion einer CD hinblättern muß. Darüber hinaus werden die Spiele zunehmend komplexer, so daß laufend mehr Speicherplatz benötigt wird. Das treibt die Kosten für ein Modul natürlich in die Höhe. Einige Mega-Drive-Module besitzen schon 8 MBit, Super-Famicom-Titel teils gar mehr.

Probleme mit dem Speicher gibt's bei einer CD nicht: Zirka 600 MByte (1 MByte setzt sich aus 8 MBit zusammen) passen auf eine CD. Da eine CD in der Herstellung um die drei Mark kostet (egal, wieviel drauf ist), können die Softwarehäuser die Spiele entweder günstiger anbieten oder mehr Geld in die Entwicklung investieren. Die Folge: (hoffentlich) bessere und komplexere Spiele.

Allerdings ist eine CD entgegen gängiger Ansicht nicht unzerstörbar. Im Audio-Bereich wird ein "Kratzer" geschickt zugekittet, selbst geübten Ohren fällt das Fehlen eines Sekundenbruchteils nicht auf. Auf dem Software-Bereich wirkt das Fehlen eines Code-Bruchteils jedoch verheerend. Deshalb müssen die Besitzer des CDTV (Commodores Amiga mit CD-ROM) ihre CD in eine Schutzbox stecken, bevor sie in den CD-Spieler wandert.

Trotzdem wird der Siegeszug der CD als Daten- und Spielespeicher kaum aufzuhalten sein: Gegen das Preis/Speicherverhältnis und die doppelte Einsatzmöglichkeit einer CD müssen sowohl herkömmliche Disketten, als auch das Spielmodul zurückstehen.

VIDEO GAMES-Anspieltips:

Y's I & II (PC-Engine): Atmosphärisch hochgezüchtetes Rollenspiel-Epos mit Action-Touch. Unbedingt die US-Version besorgen, dann stören keine japanische Schriftzeichen.

Spirit Fighter (PC-Engine): Technisch grandiose Action-Orgie; Orchestrale Musik und viele Zwischenbilder von CD begleiten Euch durch ein knappes Dutzend bombastischer Ballerlevels.

Sim City (CDTV): Eine der wenigen Computerspiel-Umsetzungen an der die Entwickler nicht nur die Musik verbessert haben: Sehr Empfehlenswert.

Spaceship Warlock (Macintosh): grafisch herausragendes CD-Experiment: Die Zukunft des amerikanischen Computerspiels? Wer einen Mac mit CD-ROM besitzt, sollte probespielen und -staunen.



Für ein Strategie-Opus animiert Sega die Monster à la "Shining"

NEWS

SEGA-SYMBIOSE

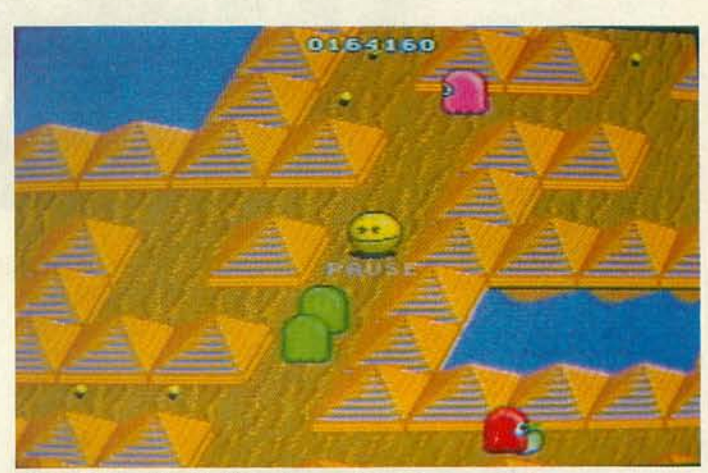
Der amerikanische Modulgigant Tengen und das englische Softwarehaus Domark haben sich zusammengetan, um den europäischen Sega-Fans ein gutes Dutzend interessanter Spiele für Mega Drive und Master System anzubieten.

Wer sich ab und zu mit Import-Spielen für das Mega Drive versorgt hat, dem wird der Name Tengen schon mal über den Modulschacht gelaufen sein. Die Umsetzung der beiden Arcade-Hits "Hard Drivin'" und "Klax" wurden in den USA von Tengen veröffentlicht. Dabei sollte es nicht verwundern, daß beide Spiele ursprünglich von Atari Games stammen, denn Tengen ist nicht mehr und nicht weniger als das Konsolen-Label der Spielautomatenprofis.

Vor kurzem ist im kalifornischen Hauptquartier die Entscheidung gefallen, ihre Module auch in Europa anzubieten. Als Partner wurde Domark auserkoren, mit denen man schon auf dem Computerspielegebiet erfolgreich zusammengearbeitet hat. So dürften seit kurzem die beiden oben erwähnten Spiele auch in Deutschland im Handel sein.

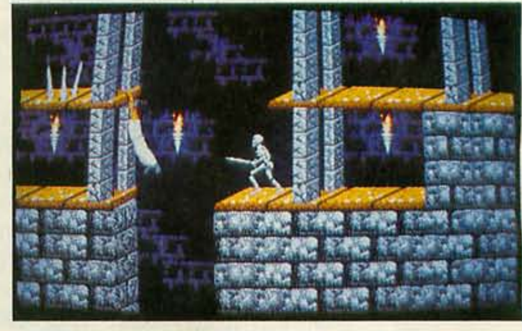
Als nächstes stehen weitere Arcade-Adaptionen an. Allen voran wird die "Pac-Man"-Familie mit neuen Umsetzungen bedacht. So dürfen Mega-Drive-Fans nicht nur die Abenteuer von **Ms. Pac-Man** nachvollziehen, sondern auch die 3-D-Landschaften in **Pac-Mania** bewandern. Master-System-Veteranen spielen Pac-Mania dank Tecmagik schon seit geraumer Zeit, Ms. Pac-Man ist ebenfalls in Arbeit. Außerdem wird gerade an der Umsetzung der genialen Geschicklichkeitsgrübelei **Klax** für Segas 8-Bit-Konsole gebastelt.

Wer von diesen "einfachen" Spielen die Nase voll hat, der darf sich an dem Action-Taktik-Mix **Rampart** versuchen. Als mittelalterlicher Burgherr müßt Ihr nicht nur angreifende Feinde abwehren, sondern auch die eigene Bastion strategisch günstig ausbauen. Dieses interessante wie ungewöhnliche Konzept wird zur Zeit sowohl auf Mega Drive, als auch fürs Master System verwirklicht. Das weit mehr actionlastige Prügelspektakel **Pitfighter** erscheint dagegen nur für den 16-Bit-Boliden.



3-D-Olé: Pac-Mania führt den gelben Nimmersatt in dreidimensionale Gefilde (Mega Drive)


Die Gattin von Pac-Man mampft sich in ihrem eigenen Spiel durch verschiedene Labyrinthe


Der Held in dem Action-Adventure Prince of Persia ist erstklassig animiert (Master System)

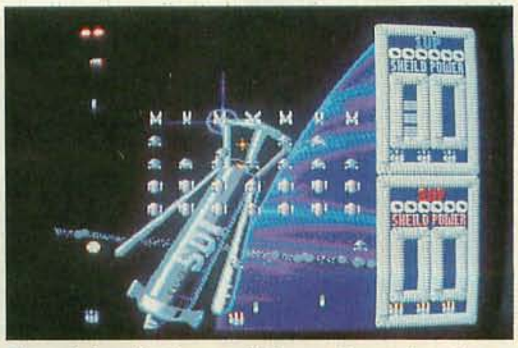

Während Ihr Eure Burg ausbaut, greifen in Rampart feindliche Flotten an (Master System)

Während die bereits erwähnten Spiele größtenteils in den USA von Tengen programmiert werden, bastelt auch Domark selbst an einigen Titeln. So werden wir in absehbarer Zeit Umsetzungen der Computerspiele **Super Space Invaders** und **Prince of Persia** erleben. Erstere ist die aufgepeppte Variante des Taito-Klassikers "Space Invaders", die Ende der 70er Jahre eine neue Generation von Weltraum-Ballerspielen einläutete. Extrawaffen, Zwei-Spieler-Modus und neue Alien-Formationen beglücken den geneigten Actionfan. Prince of Persia ist ein grafisch erstklassiges Action-Adventure, das ursprünglich von Broderbund für MS-DOS-Computer entwickelt wurde. *Ein* hilfsbereiter Prinz rettet seine Angebetete aus den Klauen eines persischen Tyrannen.

Ein Großteil der oben genannten Produkte wird im Frühjahr bei uns erscheinen. In der nächsten *VIDEO GAMES* testen wir schon ein paar davon. *MARTIN GAKSCH*



Die geniale Geschicklichkeitsgrübelei Klax kommt fürs Master System



Domark beschert uns mit Super Space Invaders eine aktuelle Version der Balleroldies

ARCADE-BOY

Die Transportfähigkeit des Game Boys ist dessen größter Vorteil; wem das schmucke Handheld gerade deshalb zu mickrig ist, sei der Griff zu einem ungewöhnlichen Zubehör geraten. Anfang nächsten Jahres wird das renommierte Softwarehaus Konami ein Gehäuse anbieten, das den Nintendo-Knirps zu einem Miniautomaten umfunktioniert. Neben dem entsprechend gestalteten Gehäuse enthält das schräge Stück Game-Light-ähnliche Beleuchtung, neue Bedienungselemente und eine Lupe, die quasi den Bildschirm des Automaten ersetzt. Über Name und Preis des originellen Game Boy Tunings ist noch nichts Definitives bekannt. Allzu tief müssen Game-Boy-Fans nicht in die Tasche greifen. *wi*



Der Game Boy wird dank Konami zum stationären Mini-Spielautomaten

Rücklings wird der Game Boy eingestöpselt

FREIFLUG INS ALL

Das amerikanische Softwarehaus Absolute Entertainment, von dem das putzige Action-Adventure "A Boy and his Blob" stammt, hebt in den Weltraum ab. Speziell für das NES entwickeln sie gerade das **Space Shuttle Project**. Die Missionen, die Ihr an Bord einer Weltraumfähre erfüllen müßt, basieren auf echten NASA-Aufträgen, die teilweise noch nicht ausgeführt wurden.

Insgesamt habt Ihr sechs hochgemeine Missionen vor Euch, die ein Höchstmaß an Konzentration und Geschicklichkeit fordern. Wenn Ihr beispielsweise einen Multimilliarden-Dollar teuren SDI-Satelliten repariert, sollte nichts schief gehen. Wann Space Shuttle Projekt exakt in Deutschland erscheint, steht leider noch nicht fest; wir rechnen Mitte nächsten Jahres damit. *mg*



Das "Carry All" für den Game Boy kostet etwa 50 Mark

TRAGBAR

Welcher Game-Boy-Besitzer kennt das Problem nicht: Die Konsole mit ein paar Modulen kann man noch in der Hosentasche verstauen; soll ein Akku-Pack, Ersatz-Batterien oder das Link-Kabel mit, wird's schon schwieriger. Die Jungs von Ascii haben nun eine elegante Lösung parat. In ihr **Carry All** passen nicht nur der Game Boy mit zwölf Modulen und Anleitungen, sondern zusätzlich der Kopfhörer, das Link-Kabel, ein Akku-Pack und vier weitere Batterien. Das alles bekommt seinen Platz zugewiesen, so daß nichts wackelt, zappelt oder verrutscht. Zusammengeklappt macht das stabile Plastikköfferchen ordentlich was her und läßt sich problemlos zu gediegenen Parties mitschleppen. *mg*

SHINING 2

Erfreuliche Neuigkeiten aus Segas Rollenspiellabor: Durch den Erfolg des Vorgängers ermutigt, bastelt man dort gerade an **Shining in the Darkness 2**. Die vorbildliche Icon-Benutzerführung und der ansprechende Grafikstil werden jedoch das einzige sein, was nach gründlicher Überarbeitung vom ersten Teil übrigbleibt. Alles andere ist neu und sieht sehr vielversprechend aus. Die im großen Stile animierten Kampfsequenzen sind bisher einzigartig: Man schaut dem Helden über die Schulter, hat jedoch beide prügelnden Kontrahenten immer im Blick; wird gekämpft, sind Freund und Feind auf die Hälfte der Bildschirmhöhe hinaufvergrößert und bieten so einen wahrhaft imposanten Anblick.

Durch Dungeons und Überland geht's dafür ganz im Geiste des Computerspielklassikers "Ultima VII": Die Fantasy-Figuren tummeln sich (von schräg oben gesehen) durch superdetaillierte und farbenfrohen Märchenlandschaften. Außerdem begleiten diesmal bis zu fünf befreundete Abenteurerkollegen unseren Helden, über dessen Aufgaben jedoch noch nichts bekannt ist. "Shining in the Darkness 2" erscheint Mitte nächsten Jahres in Japan auf einem prall gefüllten 12-MBit-Modul; eine englische Version dürfte von da ab nicht mehr lange auf sich warten lassen. *wi*





Der Rollenspielgigant "Shining in the Darkness 2" soll in Japan Mitte '92 erscheinen

SCHUSS UND TOR

Die englischen Master-System-Spezialisten von Tecmagik ("Populous"), bereiten ihr viertes Spiel für Segas 8-Bit-Konsole vor. Diesmal haben sie sich dem Sport verschrieben und veröffentlichen im Frühjahr das offizielle Spiel zur Fußball-Europameisterschaft.

Champions of Europe wartet mit Scrolling in allen Richtungen auf und bietet allerhand feine Details. Ihr dürft passen, schießen, dribbeln, foulen und in den Gegner hineingrätschen. Elfmeter, Einwürfe und Spielerauswechslungen gehören ebenfalls zum Alltag. Endet eine Partie unentschieden, dürft Ihr Euch zwischen Elfmeterschießen und Verlängerung entscheiden. Überwacht wird das Match von einem fleißigen Schiedsrichter, der keine Wege scheut.

Auf Wunsch dürft Ihr sogar Kleinigkeiten wie Windstärke, Spieldauer und verschiedene Taktiken einstellen. Insgesamt stehen 34 Teams zur Verfügung. Erlaubt sind Solopartien gegen den Computer und ein Match mit Freunden. *mg*



Während Fred gerade pinselt, versucht Pebbels zu entkommen

Fred und Barney auf dem Weg zum wöchentlichen Kegelabend

YABBADABBADU

Fred, Barney und der Rest des Feuerstein-Clans aus dem heimeligen Steinzeitdorf feiern auf dem Master System Premiere. **The Flintstones**, wie die "Familie Feuerstein" im englischen Original heißt, wird in Kürze auf Modul gebannt. Im Spiel müßt Ihr vier unterschiedliche Aufgaben bewältigen. Zunächst greift Ihr Fred unter die Arme, während er sich gleichzeitig als Malermeister und Babysitter versucht. Anschließend fahren Fred und Barney zum Kegeln und müssen schließlich die ausgebüchste Pebbels finden.

The Flintstones ist als Action-Adventure angelegt, wobei Eure Geschicklichkeit am stärksten gefragt ist. Veröffentlicht wird das Modul von der englischen Softwarefirma Grandslam, die bislang ausschließlich Computerprogramme entwickelten. *mg*

SUPER-JOYSTICK

Gehört Ihr auch zu den frustrierten "UN Squadron"-, "Gradius III"- und "Super R-Type"-Spielern, die sich nach nichts mehr sehnen, als einem Joystick für Nintendos Wunderkiste. Allen Hilfesuchenden hat die japanische Firma HAL nun ein Angebot zu machen, das angesichts des Mangels an Alternativen wohl schwer auszuschlagen ist. HALs **JB King** ist ein Monster von einem Joyboard, das elegant mit der Fülle der Knöpfe des Super Famicoms umgeht. Für jeden Knopf ist einzeln Dauerfeuer einstellbar. Alle Feuerknöpfe können umbelegt, ausgetauscht und sogar das Feuerknopf-Pad um 90 Grad gedreht werden. Im Innern des ergonomisch sehr gut der Hand angepaßten Sticks verrichten robuste und leicht ansprechende Mikroschalter ihre Arbeit. In der Front befindet sich ein Schacht für kleine Module. Wir wissen noch nicht, wozu dieser dient, aber HAL könnte ihren Joystick damit kompatibel zu anderen Konsolen machen.

Im mehrwöchigen Härtetest hat sich der JB King als hervorragender Präzisions-Stick erwiesen. Selbst "F-Zero" spielt sich genauer und besser als mit dem sowieso schon guten Joypad. Leider ist der Preis mit ca. 200 Mark recht gesalzen. Wer soviel Geld für ein Joyboard anlegen möchte, der sollte allerdings zugreifen. *je*



Dank dem Master-Gear-Adapter könnt Ihr Master-System-Module auf dem Game Gear spielen

MASTER-GEAR

Wenn Ihr diese Zeilen lest, ist das gute Stück schon zu haben: Der **Master-Gear-Adapter** (Preis: unter 100 Mark) erlaubt es, die Prachtstücke Eurer Master-System-Modulsammlung in den Game Gear zu befördern. Daß Segas Handheld dadurch auf die doppelte Größe anwächst, stört nur am Rande. Im Gegenzug werden Spitzenspiele wie "Golden Axe Warrior", "R-Type" und "Leaderboard" zum netzunabhängigen Begleiter für Picknicks, Busfahrten und langweilige Familienausflüge. Wer sowohl ein Master System, als auch ein Game Gear besitzt, sollte nicht lange fackeln und sich den praktischen Converter über die üblichen Quellen (Spielwarenfachhandel, Kaufhäuser) besorgen. Den Vertrieb für den deutschsprachigen Raum hat Vidis in Hamburg übernommen. *wi*

DIE MUSIK MACHT'S

Wozu Geld für teure Klavierstunden ausgeben? Dank Mindscape könnt Ihr in Kürze mit Hilfe der NES-Konsole auch zu Hause klimpern üben. Das **Miracle Piano Teaching System** versorgt Euch sowohl mit einem 49-Tasten-Keyboard als auch mit der entsprechenden Software auf Modul.

Der ausgewachsene Synthesizer bietet eine Midi-Schnittstelle (acht Kanäle), 128 vorprogrammierte Klänge, 16 polyphone Stimmen, eingebaute Stereolautsprecher und ein Fußpedal. Auf dem Modul befinden sich Klavierlernsoftware mit 40 Liedern; in ca. 200 Unterrichtsstunden aufgeteilt. Alle Texte auf dem Bildschirm und im Handbuch sind in Deutsch. Wieviel dieses höchst interessante Zubehör kostet, steht leider im Moment noch nicht fest. Sobald das Synthesizer-System verfügbar ist, werden wir es natürlich ausführlich testen. *mg*



Klavier lernen leichtgemacht mit dem "Miracle Piano Teaching System" von Mindscape

Flashpoint
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Hamburger Str. 68
2360 Bad Segeberg
Tel. 04551/4097
Fax 04551/1342

CDTV™ MULTIMEDIA
MEGA DRIVE®
GAME GEAR®



PC Engine®
ATARI®
GAME BOY™

Flashpoint
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Elisabethstr. 68-70
2300 Kiel-Gaarden
Tel. 0431/737121
Nur Ladengeschäft

Mega Drive RGB (Importversion)	269.94
Mega Drive PAL (Importversion)	279.94
CD Rom für Mega Drive (für Dezember angekündigt)	a.A.
Game Gear incl. Columns	289.94
Mega Drive (dt. Version) incl Altered Beast	399.94
Game Boy incl. Tetris	149.94
Der neue Atari LYNX	219.94

Mega Drive

Quak Shot jap.	89.94
Wonderboy V jap.	a.A.
Out Run jap.	a.A.
Devil Crash jap.	a.A.
Shanghai III jap.	a.A.
Double Dragon jap.	a.A.
Road Rash	99.94
Bare Knuckle jap.	84.94

Sonic the Hedgehog jap. NUR 84.94

De Cap Attack	99.94
Shining in the Darkness	139.94
Dark Castle	84.94
DJ Boy jap.	39.94
Ghostbusters jap.	49.94
Ghouls'n Ghost jap.	74.94
Super Shinobi jap.	79.94
Shadow Dancer jap.	49.94

Mega Drive incl. "Moonwalker" ab 299.94

Whip Rush jap.	29.94
Atomic Robokid jap.	79.94
Mickey Mouse jap.	79.94
Klax jap.	44.94
Hellfire jap.	59.94
Dick Tracy jap.	49.94

Thunderforce III US NUR 69.94

John Madden Football	99.94
Populous	94.94
Turrican	94.94
King's Bounty	74.94
Phantasy Star III	149.94

Game Boy

Altered Space	59.94
Trax	59.94
Techmo Bowl	59.94
Bugs Bunny 2	59.94
Aero Star	59.94

Mega Man US NUR 54.94

Batman	59.94
Dragon's Lair	59.94
Robocop	59.94
T.M.N.T.	59.94
Castlevania II	59.94
Gauntlet II	59.94
RC Pro Am	59.94
Crystal Quest	54.94

Final Fantasy Legend US NUR 69.94

Nobunagas Ambition	69.94
Blades of Steel	64.94
Burger Time Deluxe	59.94
Choplifter II	59.94
Bubble Bobble	64.94

Simpsons NUR 59.94

Mickey Mouse Danger. Chase	64.94
WWF Superstars	59.94
Dead Heat Scramble	54.94
Robocop II	a.A.
Home Alone	64.94
Fortified Zone	59.94
Sneaky Snake	59.94
Bill and Ted's Adv.	59.94

alle Game Boy Spiele mit englischer Anleitung

Game Gear

Axe Battler (Golden Axe) jap.	59.94
Super Monaco G.P. dt.	59.94
G-Loc jap.	54.94
Wonderboy	59.94
Psychic World dt.	59.94
Out Run jap.	64.94

Donald Duck NUR 79.94

Fantasy Zone jap.	59.94
Ninja Gaiden jap.	54.94
Galaga 91 jap.	59.94
Master Gear (Adapter für Sega 8 Bit Spiele)	a.A.

Accessoires

Game Light (Game Boy)	24.94
Light Boy (Game Boy)	59.94
Magnifier (Game Boy)	24.94
Gürteltasche (Game Boy)	29.94

Carry All Game Boy Tasche NUR 59.94

Wide Gear (Game Gear)	34.94
Game Organizer (Mega Drive)	59.94
Zig. Anzünder Adapter (LYNX)	34.94
Kid Kase (LYNX)	39.94
Game Boy Tote	29.94
Carry Case	29.94
Pflegeset (Alle Systeme)	24.94

FLASHPOINT:
RIESEN-Auswahl !!!
Händleranfragen erwünscht !

Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 10,-

0 45 51 / 40 97

Erfragen Sie weitere Hits und Neuheiten für Mega Drive, Nintendo, Game Gear, Sega Master, PC-Engine, CDTV, GT, Game Boy und Atari Lynx !

Coupon VG 4/91
Fordern Sie den neuen FLASHPOINT HAUPTKATALOG 91/92 an.
Senden Sie diesen Coupon mit einem adressierten Rückumschlag und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger FLASHPOINT-Adresse.

Ein videospielreiches Jahr geht dem Ende zu: *VIDEO GAMES* sichtet den Modulberg, trennt die Nieten von den zukünftigen Klassikern und kürt

DIE BESTEN SPIELE DES JAHRES

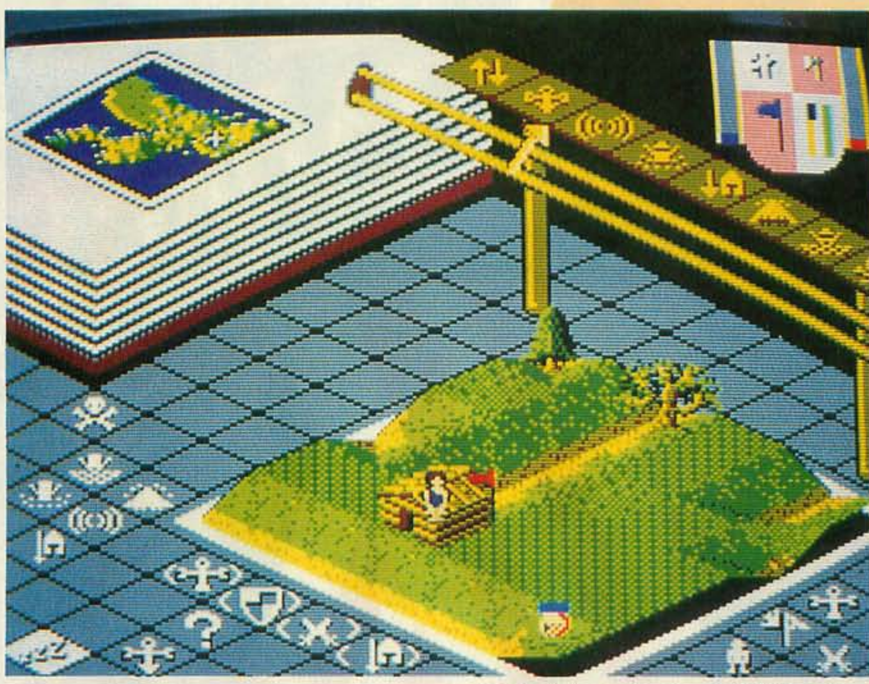




My Home is my Castle: Stationäre 8-Bit-Systeme

MASTER SYSTEM

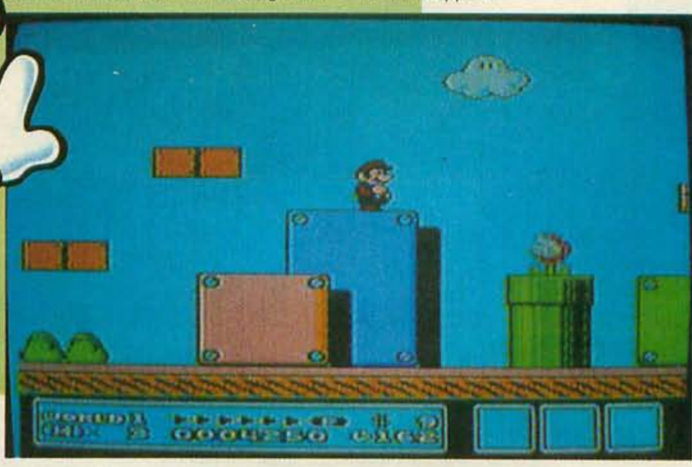
In der allgemeinen Nintendo- und Mega-Drive-Hysterie ging das Master System von Sega beinahe unter. Trotzdem war auch für diesen Oldie das Softwareangebot 1991 alles andere als dürftig: Eine aktuelle "Wonderboy"-Ausgabe, das vortreffliche Disney-Abenteuer "Mickey Mouse in the Castle of Illusion", die gelungene Mega-Drive-Adaption "Sonic the Hedgehog" und der Golf-Knüller "World Class Leaderboard" gehörten zu den absoluten Highlights des Videospieljahrgangs. Ein glänzend umgesetzter englischer Computerspiel-Klassiker hatte am Ende jedoch die Nase *vorne*: Bullfrogs Killer-Spielidee "Populous" geriet unter den geschickten Händen der Tecmagik-Entwickler auch auf dem Master System zur nahrhaften Götterspeise.



Bestes Master-System-Spiel: Populous

NES

Der Konsolen-Millionenseller von Nintendo, das Entertainment System, erlebte dieses Jahr in Europa eine unerwartete Renaissance. Jedes Softwarehaus schien plötzlich seine Liebe zu dem ältlichen 8-Biter entdeckt zu haben. Folge: Die Spiele flossen in Strömen, Nintendo-Fans durften aus einem riesigen Angebot der namhaftesten Hersteller wählen. Bei der Wahl zum Spiel des Jahres machte trotzdem ein alter Bekannter das Rennen: Mario's dritte NES-Inkarnation "Super Mario Bros. 3" schlug alle Bewerber mit links aus dem Rennen: Kann man diesen Typ noch stoppen?

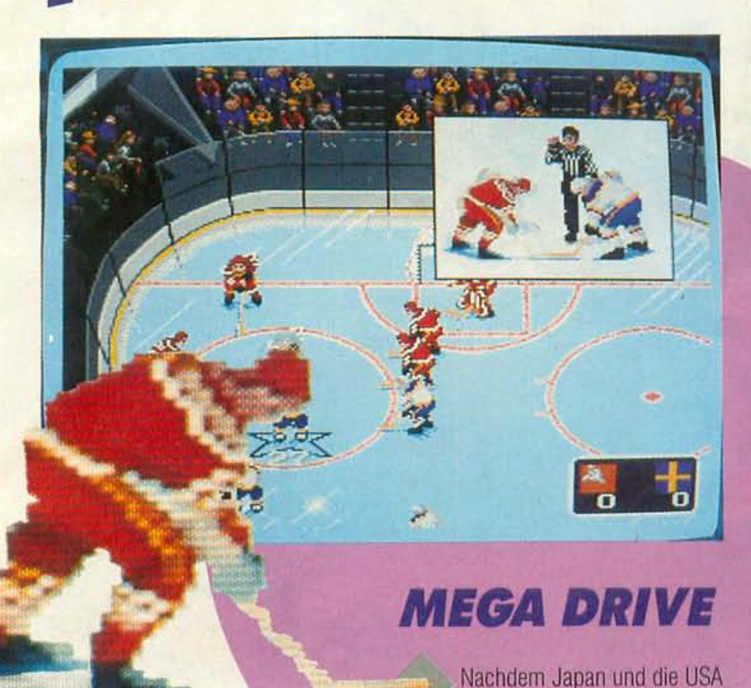


Bestes NES-Spiel: Super Mario Land

13 weitere Spitzen-Spiele der 8-Bit-Klasse

Beste Spielidee: Populous
Bestes Multi-Player-Spiel: Gauntlet II
Beste Grafik: Star Wars
Beste akustische Untermalung: Super Mario Bros. 3
Bestes Action-Adventure: Wonderboy 3
Bestes Adventure/Rollenspiel: Maniac Mansion
Bestes Geschicklichkeitsspiel: Super Mario Bros. 3
Bestes Denkspiel: Puzznic
Bestes Ballerspiel: Probotector
Bestes Prügelspiel: Teenage Turtles 2
Bestes Strategiespiel: Populous
Bestes Rennspiel: Road Blasters
Bestes Sportspiel: World Class Leaderboard

Fortschritt durch Technik: Die 16-Biter



Bestes Mega-Drive-Spiel: EA Hockey

MEGA DRIVE

Nachdem Japan und die USA fest im Griff des Giganten Nintendo harren, räumte Segas Traum-Konsole Mega Drive zumindest hierzulande kräftig ab. Die besten Ballereien, vorzügliche Rollen- und Strategiespiele, eine gelungene und eine weniger gelungene Mickey-Mouse-Inkarnation und der Jump'n'Run-Hochgeschwindigkeitsspurt des Kult-Igels Sonic sorgten für durchgespielte Nächte und gerötete Fingerkuppen. Erste Erfolge erzielten hier auch nicht-japanische Fremdhersteller: Nach einer Handvoll liebloser Umsetzungen besann sich der amerikanische Spieleriese Electronic Arts gegen Ende des Sommers dann doch auf seine Tugenden und präsentierte — exklusiv für das Mega Drive — die Vorzeige-Simulation "EA Hockey": Unser Mega-Drive-Spiel des Jahres.

PC-ENGINE

Ein Stern versinkt: Einst war NECs famose PC-Engine der Traum jedes aufrechten Videospielers, nun findet man die 8-Bit-Konsole in nur noch wenigen Fachgeschäften. Bis zuletzt hielten sich hartnäckig die Gerüchte, NEC wolle die PC-Engine doch noch offiziell auf den europäischen Markt einführen oder es sei zumindest ein anderer Vertrieb bereit, diesen begrüßenswerten Schritt zu tun. Falsch: In Japan strömt die Software (zum großen Teil auf CD), nach Deutschland kommt jedoch nur der kleinste Teil. Das beste Spiel für die PC-Engine heißt "Final Match Tennis", kommt von Human und hängt mit einer Traumwertung von 91 sogar die Hudson-Spitzenspielriege "Bomber Man", "Bonk's Revenge", "Jackie Chan" und "Aero Blasters".



Bestes PC-Engine-Spiel: Final Match Tennis

SUPER FAMICOM

Das Super Famicom war das heißeste Thema des Jahres. Schon November 1990 wurde Nintendos 16-Bit-Konsole an zirka 1.5 Millionen spielesüchtige Japaner ausgeliefert; bei uns zeigten sich die ersten Import-Geräte um die Weihnachtszeit in den Geschäften. Nintendo und seine Fremdanbieter brachten neben den vortrefflichen 3D-Spielen "F-Zero" und "Pilotwings", der Edel-Prügelei "Final Fight", dem Action-Adventure "Mystical Ninja" und einem grafisch grandiosen "Super Ghosts'n'Ghouls" auch den langerwarteten vierten Teil der Mario-Serie ans Licht der Spielewelt. Das Jump'n'Run war genauso exzellent wie es die NES-Vorgänger erwarten ließen und nahm die Herzen der Redaktionsmitglieder im Sturm. Das beste Videospiel aller Zeiten? Vielleicht; zumindest aber ist Super Mario World das Super Famicom-Spiel des Jahres 1991.

Bestes Super-Famicom-Spiel: Super Mario World

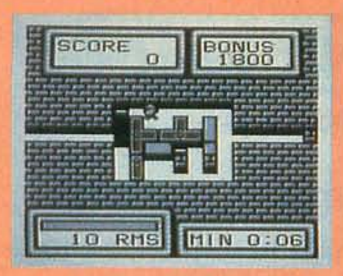
13 weitere Spitzen-Spiele der 16-Bit-Klasse

Beste Spielidee: Actraiser
Bestes Multi-Player-Spiel: Bomber Man
Beste Automatenumsetzung: Aero Blasters
Beste Grafik: Castle of Illusion
Beste akustische Untermalung: Musha Aleste
Bestes Rollenspiel: Shining in the Darkness
Bestes Geschicklichkeitsspiel: Super Mario World
Bestes Denkspiel: Ishido
Bestes Ballerspiel: Musha Aleste
Bestes Prügelspiel: Streets of Rage
Bestes Strategiespiel: Long Raiser
Bestes Rennspiel: F-Zero
Bestes Sportspiel: Final Match Tennis



On the Run: Tragbare Videospiel-systeme

GAME BOY



Bestes Game-Boy-Spiel: Kwirk

Über Nintendos Wunder-Winzling muß man weltweit wohl kein Wort mehr verlieren: Der Game Boy ließ auch "seriöse" Nachrichtenmagazine und die artfremde Fachpresse das Nintendo-Zeitalter einläuten. Für den Spieler bedeutete das hochwertige Produkte en masse, da nahezu alle namhaften Hersteller bei Nintendo um eine Entwicklungserlaubnis anklopften. Der Endspurt zum Game-Boy-Spiel des Jahres wurde so zum Kopf-an Kopf-Rennen: Vor Mario im Ärztekittel und dem Kniffel-Oldie Puzznic siegte Acclaims Grübel-Hit Kwirk, den wir bereits in der ersten *VIDEO GAMES*-Ausgabe unter die Lupe nahmen.

GAME GEAR

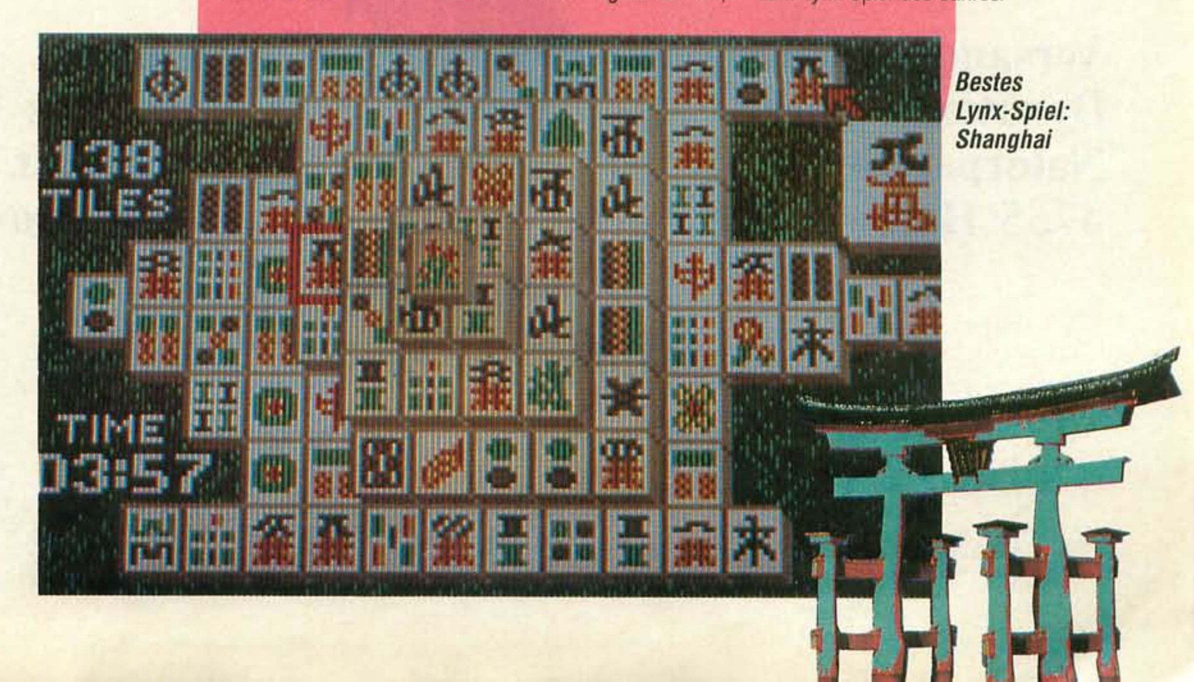
Für das langerwartete Sega-Handheld Game Gear sah die Software-Zukunft anfangs nicht so rosig aus: Der tragbare "GG Shinobi" ragte als einziges Spitzenspiel aus der spärlichen Zahl der Neuerscheinungen heraus. Mittlerweile kommt der Software-Ausstoß für die kleinste Sega-Konsole in Schwung, am Thron des Kampfsport-Veterans konnte jedoch bis heute kein Konkurrenztitel wirklich rütteln.



Bestes Game Gear-Spiel: GG Shinobi

LYNX

Der Begriff "Atari" bezeichnet die Matt-Drohung für eine Gruppe von Spielsteinen im fernöstlichen Kultspiel GO und umschreibt so tragischerweise gleichzeitig die Situation, in die der amerikanische Hersteller Atari durch die übermächtige Konkurrenz gedrängt wurde: Der Heim- und Spielecomputer ST brach schon im letzten Weihnachtsgeschäft ein, die angekündigte Traumkonsole Panther wird erst gar nicht erscheinen und das inzwischen fast zwei Jahre alte Handheld Lynx wartet bis heute auf die versprochene Software. Einige qualitativ hochwertige Module gibt's trotzdem: Der Denkspielklassiker "Shanghai" rettet die Lynx-Ehre und kürt sich mit einer Wertung von 85 zum Lynx-Spiel des Jahres.



Bestes Lynx-Spiel: Shanghai

13 weitere Spitzen-Spiele der Handheld-klasse

Beste Spielidee: Kwirk
Bestes Multi-Player-Spiel: Checkered Flag
Beste Automatenumsetzung: Nemesis
Beste Grafik: GG Shinobi
Beste akustische Untermalung: Tail'Gator
Bestes Rollenspiel: Final Fantasy Legend
Bestes Action-Adventure: Gargoyle's Quest
Bestes Geschicklichkeitsspiel: Castlevania
Bestes Denkspiel: Shanghai
Bestes Ballerspiel: Nemesis
Bestes Prügelspiel: Teenage Turtles 2
Bestes Strategiespiel: Game Boy Wars
Bestes Rennspiel: Checkered Flag



Natürlich gibt's auch in diesem Heft einen flotten Sticker für Euch: In unserer Weihnachtsausgabe hat sich Segas superschneller Igel "Sonic" den begehrten Stickerplatz gesichert.

ES KLEBE DER IGEL

Ihr findet bestimmt einen angemessenen Klebeplatz für den smarten Videospiele-Superstar. Viel Spaß damit — und laßt Euch nicht erwischen.

Sollte ein Frechdachs den Sonic-Aufkleber gemopst haben, dann könnt Ihr gegen Einsendung eines frankierten (1 Mark) und adressierten Rückumschlags den Sticker bei uns nachbestellen. Hier unsere Anschrift:

Markt & Technik Verlag AG
Zeitschriftenvertrieb
Kennwort: Sonic-Aufkleber
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

WERTUNGS-WUT

In *Video Games* gibt es so viele Tests, daß die Joypads schmoren. Nach welchem Schema wir jedes Modul unter die Lupe nehmen, verrät dieser kleine Testleitfaden.

Ein neues Videospielmodul zu bewerten, ist gar nicht mal leicht. Wir wollen jede Neuerscheinung ebenso kritisch wie objektiv nach einheitlichen Richtlinien besprechen.

DIE TESTER

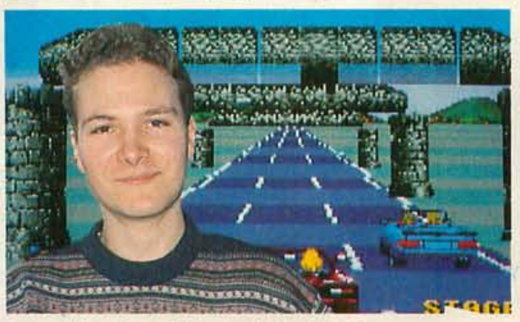
Sieben mit allen Extrawaffen gewaschene Videospielfans sitzen an den Redaktions-Joypads, um für *Video Games* die aktuellen Titel zu prüfen. Die Mitglieder unseres Teams sind Julian Eggebrecht, Martin Gaksch, Michael Hengst, Stephan Englhart, Winnie Forster und Boris Schneider. Rechts seht Ihr die Konterfeis dieser Knaben, von denen jeder einige seiner persönlichen Videospielklassiker vorstellt. Jedes Modul wird von einem Mitglied dieses Teams geprüft. Die Wertungen werden im Team ausdiskutiert, um eine möglichst objektive Beurteilung zu gewährleisten.



Winnie Forster legt bevorzugt Rockman World (Game Boy), Fatal Rewind (Mega Drive) und Master of Monsters (Mega Drive) ein



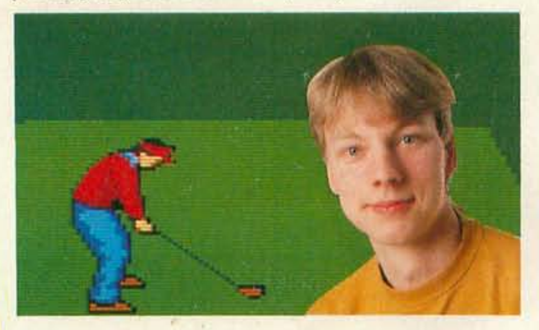
Stephan Engelhart kann von Forgotten Worlds (Master System), Starflight (Mega Drive) und Trog (NES) nicht genug bekommen



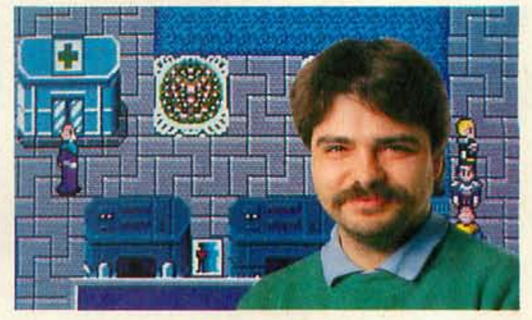
Julian Eggebrecht kommt von Super Ghouls'n'Ghosts (Super Famicom), Parasol Stars (PC-Engine) und Star Wars (NES) nicht los



Boris Schneider liebt aufs Innigste Starflight (Mega Drive), Marble Madness (NES), Popils (Game Gear) und Star Wars (NES)



Martin Gaksch begeistert sich für Sonic (Master System), Jackie Chan (NES), Probotector (Game Boy) und Super Ghouls'n'Ghosts (Super Famicom)



Michael Hengst schwärmt für Starflight (Mega Drive), Mystical Ninja (Super Famicom) und Choplifter II (Game Boy)

DIE SPIELE

Wir besprechen Videospielmodule, die vor kurzem erschienen sind oder in den nächsten Tagen in den Handel kommen werden. Bei Versionen, deren Erscheinungstermin noch ein paar Wochen auf sich warten lassen wird, informieren wir Euch im Test über den geplanten Termin. Manchmal besprechen wir auch eine Videospielneuheit aus Japan oder den USA, die noch nicht offiziell in Deutschland erschienen ist. Solche Importe sind nur bei speziellen Versandhändlern erhältlich.

Bei der Auswahl der Module haben wir uns etwas auf die besseren Spiele konzentriert, denn schließlich will man über die tollen Titel mehr erfahren als über die Gurken, für die man kein Geld verheizen sollte.

DAS FAZIT

Jeder Test ist in zwei Teile gegliedert. Zunächst beschreiben wir den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels, ohne das Gebotene irgendwie zu bewerten. Lob und Tadel heben wir uns für das Fazit auf, das am Ende des Tests in fett erscheint.

DER WERTUNGSKASTEN

Jede Menge technische Infos über das Spiel sowie genaue Bewertungen in Prozenten (von 1 bis 100) findet Ihr im abschließenden Wertungskasten. Eine Abbildung und Erklärung dieses Kastens findet Ihr rechts unten. Die Kriterien, die wir einzeln mit einer Zahl zwischen 1 (extrem übel) bis 100 (besser geht's nicht) bewerten, sind "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß".

Unter Grafik fällt alles, was in irgendeiner Weise die Aufmerksamkeit der Pupillen erregt: Farbenpracht, Anzahl und Qualität der Sprites und Ab-

wechslungsreichtum bei den Hintergrundbildern spielen hier ebenso eine Rolle wie technische Aspekte – immer unter Berücksichtigung der Fähigkeiten des jeweiligen Videospielsystems. Ein Beispiel: Die Grafik bei einem Game-Boy-Spiel direkt mit einem Mega-Drive-Modul zu vergleichen, wäre unfair, weil das Mega Drive wesentlich bessere Grafikvoraussetzungen hat.

Unter dem Stichpunkt Musik bewerten wir die Rhythmen und Melodien, die das Spiel begleiten. Je mehr Stücke es gibt, je schöner sie komponiert sind und je besser sie klingen, desto höher die Wertung. Die Soundeffekt-Wertung beschränkt sich hingegen ausschließlich auf Soundeffekte. Bei einem Spiel, das z.B. miese Musik, aber tolle Geräusche hat, können wir dies durch die getrennten Wertungen sehr gut rüberbringen. Auch bei Musik und Soundeffekten wird berücksichtigt, wie gut die Konsole ausgenutzt wird.

Die letzte (und wichtigste) Wertung verrät, wie groß der Spielspaß ist. Hier handelt es sich um eine Art Gesamtwertung, denn sie sagt aus, wie lange und wie begeistert man bei einem Spiel bei der Stange bleibt. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von den anderen Wertungen: So gibt es z.B. Module, die schlappe Grafik haben, aber wegen einer tollen Spielidee trotzdem viel Spaß machen. Wenn Ihr Euch ein neues Spielmodul kaufen wollt, solltet Ihr Euch vor allem nach unserer Spielspaß-Wertung richten: Je höher sie ist, desto empfehlenswerter ist ein Modul. Besonders herausragende Spiele, die beim Spielspaß mit 80 oder mehr abschneiden, werden außerdem mit einem Gütesiegel ausgezeichnet, dem "Video Games Classic".

Immer mehr Module lassen sich nicht in die gängigen Schubladen wie z.B. "Action" oder "Abenteuer" einordnen; viele Spiele bieten gut gemischte Elemente aus verschiedenen Bereichen. Wir geben bei jedem Test deshalb drei Bildsymbole an, die verdeutlichen sollen, was Euch spielerisch erwartet. Bietet ein Modul Action pur, so wird es drei Bildchen mit dem Actionsymbol ernten. Erscheint aber ein Action-Adventure, bei dem man auch ein paar Puzzles lösen muß, so könnte die Zusammenstellung aus einem Abenteuer- und zwei Actionsymbolen bestehen. *hl*





NEUES AUS DEM TESTLABOR



Vorhang auf zum weihnachtlich großen Testteil von *VIDEO GAMES*: Wir sagen Euch, welche Spielmodule kaufenswert sind und welche man getrost auf den Altmüll werfen kann.

Auf geht's zu unserer Testparade: Mehr als 60 Spiele haben wir für Euch unter die Lupe genommen und in ausgiebigen Spielesessions geprüft und bewertet. Die Berichte sind wie gewohnt nach Systemen geordnet, damit Ihr nicht lange suchen müßt.

PC-ENGINE

Leider hat der Weihnachtsmann nicht allzu viele PC-Engine-Module im Gepäck. Dafür stimmt bei den wenigen Neuerscheinungen die Qualität. Sowohl der "Rainbow Islands"-Nachfolger **Parasol Stars**, als auch das klasse *Action*-Adventure **Neutopia 2** fesseln. Grund der Softwareebbe: Die meisten aktuellen Titel in Japan kommen nur auf CD heraus.

MEGA DRIVE

Das emsige US-Softwarehaus Electronic Arts schaltet ein paar Gänge höher: Keine andere Firma veröffentlicht zur Zeit mehr Mega-Drive-Titel. Darunter finden sich u.a. das ruppige Motorradrennen **Road Rash**, das Kultrollenspiel **Starflight** und die Ballerorgie **Fatal Rewind**. Sega selbst hat sich mit dem Jump' n'Run **Decapattack** und dem abgedreht-witzigen **Toe Jam & Earl** ins Zeug gelegt. Ansonsten ist für jeden Geschmack das richtige Feiertagsspiel dabei: ein Strategieknüller, ein Flipperfetzer, ein Actiongemetzel und eine Flugsimulation.

Unser diesmaliges "Sprite des Monats" ist dem Super-Famicom-Spitzentitel "Super Ghouls'n'Ghosts" entliehen. Der wackere Ritter Arthur macht sich erneut auf, seine holde Maid aus den Klauen eines finsteren Dämons zu befreien. Auf obigen Bild hat er die metallische Rüstung an, die ihn zwar nicht unverwundbar macht, aber die Durchschlagskraft seiner Waffen verbessert. Rechts ist er Angriffen fast wehrlos ausgeliefert — eine Unterhose bietet nur wenig Schutz.

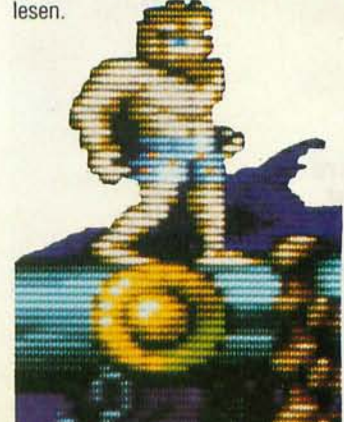
NES

Wenn's um die Masse von Neuheiten geht, dann dürfte das NES in Deutschland die Nase vorn haben. Immer mehr Modulanbieter finden den Weg zu uns und veröffentlichen hier ihre Spiele. Zu den Supersellern dürfte diesmal die grafisch sensationelle **Star Wars**-Umsetzung gehören. Auch der weise Karateklopper **Jackie Chan** wartet mit einer sehr gelungenen NES-Manifestation auf. Andere Toptitel kommen von Milton Bradley (**California Games**, **Marble Madnesss**), Nintendo (**Kickle Cubickle**) und Acclaim (**Trog**). Alle Turtles-wütigen Schildkröten-Freaks dürfen sich auf Konamis Umsetzung des Spielautomaten freuen: **Teenage Turtles II** schlägt prügeltechnisch die gesamte Konkurrenz aus dem Feld und bietet das bislang beste Bildschirmabenteuer der Pizza-Gang.

GAME BOY

Wenn's nach den Namen geht, dann dürfte diesen Monat die Firma Acclaim die Nase vorn haben. Gleich drei gewichte Lizenzspiele kommen aus diesem Haus: Zunächst feiert der **Terminator** Arnold Schwarzenegger sein Game-Boy-Debüt, anschließend muß Elternschreck **Bart Simpson** im Freizeitcamp seinen Mann stehen. Schließlich wird bei der Spielautomatenadaption **Double Dragon II** kompetent geprügelt.

Doch auch andere Hersteller haben sich Highlights für das Weihnachtsgeschäft aufgespart. So läßt Konami den Actionknaller **Probotector** endlich los und präsentiert mit **Blades of Steel** die Game-Boy-Umsetzung des NES-Sportspielhits. Überhaupt findet man immer mehr erfolgreiche NES-Programme auf dem Game Boy: So könnt Ihr außerdem Tests von **Gauntlet II**, **Rockman World** (eine weitere Episode aus der "Mega Man"-Serie) und **Ghostbusters II** lesen.



LYNX

Die besten Karten unter den Lynx-Besitzern haben diesmal die Sportler. Mit **Awesome Golf** und **Cyberball** kommen zwei ansprechende Sportsimulationen auf den Markt. Wer sich schon wegen "Shanghai" einen dicken Batterievorrat angelegt hat, der darf aufstocken: mit **Ishido** erscheint ein weiterer Tüftelknüller.

MASTER SYSTEM

Auf dem Master System ist das Programmangebot breit gefächert: Wie erwartet, stiehlt der Superigel **Sonic** allen anderen Modulen die Schau. Obwohl mit **Forgotten Worlds** nach langer Zeit mal wieder ein gutes Actionspiel erschienen ist. Wer auf grafische Leckerbissen steht, der wird mit den Weltenschöpfern von Tecmagik (die "Populous"-Macher) glücklich: Ihr neuester Streich ist die Computeradaption **Shadow of the Beast**. Umsetzungen von bekannten Sega-Arcade-Hits runden die Modulpalette für Segas 8-Bit-System ab.

GAME GEAR

Für das Game Gear gibt's natürlich weniger Neuerscheinungen als für den etablierten Game Boy, doch kann man sich über Softwaremangel nicht unbedingt beklagen. Besonders die Tüftelfans werden in dem 100-Level-Blockbuster **Popils** ein Modul ganz nach ihrem Geschmack finden. Sportler lochen mit **Put & Putter** ein und Fliegerasse gehen mit **G-Loc** in die Luft.

SUPER FAMICOM

Für den aktuellen Importschlager (voraussichtlicher Termin für die Europapremiere: Herbst '92) kommen immer mehr und immer bessere Titel heraus. Aktuelles Highlight ist Capcoms **Super Ghouls'n' Ghosts**, das mit edler Grafik und einem gewitzten Spielablauf aufwartet. Nicht minder interessant: Konamis **Mystical Ninja**, das leider mit etlichen japanischen Texten auffällt.

Viel Vergnügen wünscht Euer *VIDEO-GAMES*-Testteam Stephan, Martin, Winnie, Julian, Boris und Michael.



Diese Familie
stellt die Welt
auf den Kopf!
MATT GROENING
THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS
Heinrich Lehnhardt, Video Games 3/91:
"Was zunächst wie ein sehr einfaches Geschicklichkeitsspiel aussieht, entpuppt sich nach ein paar Spielen als recht knifflige Mischung aus Reaktionstest und Puzzle-Löserei."
NES™–Screenshots
Laß mich nicht hängen, Mann!
Übrigens: Ich hab auch was zu verschenken, Mann! Jeder, der bis zum 31.12.1991 eine Postkarte mit meinem Namen als Kennwort an Selling Points GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh schickt, nimmt an einer Verlosung von 100 original "Simpsons™"-Jumbo-Kaffeebechern teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Hol Dir das Teil! Ist doch Wahnsinn, Mann!
GAME BOY
BART SIMPSONS ESCAPE FROM CAMP DEADLY
GAMEBOY™–Screenshots
The Simpsons™ & © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
Nintendo®, Nintendo Entertainment System®, Game Boy® and the official seals are trademarks of Nintendo of America, Inc.
Masters of the Game™ and Acclaim™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc.
Hotline: Mo.–Do. 16.00 bis 19.00 Uhr 0221/617649
Fr.–So. 16.00 bis 19.00 Uhr 0212/810544
Acclaim entertainment, inc.
Masters of the Game™



In grauer Vorzeit, als alle Videospiele noch "Pong", "Peng" oder "Pang" hießen und noch kein Programmierer mit dem Begriff "Hochauflösende Grafik" prahlte, gehörten Flipper schon zum alten Eisen. Allen Todgesängen zum Trotz überlebten sie bis heute die meisten Moden und Trends der Unterhaltungsindustrie. Ehrwürdige Flipperhersteller, die Anfang der 80er mit dem Videospiel liebäugelten, besannen sich bald eines Besseren und kehrten zu ihren Pinball-Wurzeln zurück.

Der erste Flipper fürs Mega Drive stammt trotzdem nicht von Williams, Gottlieb oder Bally/Midway: Vor einem Jahr von Naxat für die PC-Engine entwickelt, wurde "Devil Crash" jetzt von den "Thunder Force"-Erfindern Tecno Soft für das Mega Drive umgesetzt. Obwohl man versuchte, dem Geist eines echten Flippers möglichst nahe zu kommen, finden sich verschiedene Spielelemente, die in der Pinball-Realität unmöglich darzustellen sind. Devil Crash besteht aus drei Abschnitten, die von jeweils zwei Schlägern "bewacht" werden. Da nicht alles gleichzeitig auf einen Bildschirm paßt, wird nach Bedarf vertikal gescrollt.

Devil Crash besitzt 'zig Bahnen, versteckte Öffnungen und Targets. In der Mitte des Spielfeldes thront das Konterfei einer schönen Frau. Trifft man mehrmals in bestimmte Versenkungen, wandelt sich das Gesicht: Aus der Frau wird eine bösartige Fratze, aus der Fratze das reptilienhafte Antliz eines Japano-Teufels.

Neben den herumwuselnden Kobolden, Rittern und Minimonstern gibt's noch eine andere innovative Besonderheit: Ein knappes Dutzend zusätzlicher bildschirmgroßer Spielfelder können durch gezielte Schüsse erreicht werden. Einen fetten Punkteberg erntet der Spieler, der dort vorgegebene Ziele demoliert.

Eine Tilt-Möglichkeit, Extrabällen und ein Zwei-Spieler-Modus sorgen neben der Highscore-Liste und einem Paßwortsystem für die moderne Aufarbeitung des Flipper-Themas.


Eine dämonische Flipper-Dame wird ...


...zum sehr undamenhaften Teufel


No Exit: Alle Ausgänge kann man verbauen


Im oberen Drittel geht's um viele Punkte

FAZIT Kaum zu glauben: Auch ohne das Ambiente einer verrauchten Vorstadtkneipe, ohne Heavy-Metal-Musik aus dröhnenden 12-Wege-Lautsprechern und dem anfeuernden Grunzen umstehender Flipper-Cracks verliert das klassische Kugelgebolze nichts an Reiz. Wichtiger als die detaillierte und atmosphärische Grafik des Höllenflippers ist die hervorragende Spielbarkeit, die Devil Crash fast zu einer Simulation macht. Die Bewegung und das Abprallverhalten der Silberkugel sind verteufelt realistisch; statt Bierdeckel unter die Flipperbeine zu stapeln kann man bei Devil Crash die Kugelgeschwindigkeit über ein Menü einfach einstellen. Die zusätzlichen "versteckten" Bonusspielfelder (mehr als bei der Urversion für die PC-Engine — dafür war damals die Spielbarkeit noch besser) kommen schließlich der Motivation zugute. Obwohl sich Devil Crash leichter spielt als so gut wie alle Vorbilder, muß man lange üben, um den Flipper komplett abzuräumen. ***WINNIE FORSTER***

DEVIL CRASH

MEGA DRIVE

SPIELETYP:





HERSTELLER: Techno Soft

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Paßwort, High-Score-Liste, 2 Ballgeschwindigkeiten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 110 Mark

75% GRAFIK

44% MUSIK

61% SOUNDEFFEKTE

73% SPIELSPASS



Dies ist das wichtigste aller Bonusspielfelder



STALLONE AUF STREIFE
MERCS (2)

Der Titel dieses Actionreißers birgt ein klitzekleines Problem: Legt Ihr den Japanimport in eine fernöstliche Konsole ein, erscheint "Blabla 2", wird das Modul in europäische bzw. amerikanische Grundgeräte gestöpselt, prangt Euch "Mercs" entgegen – ohne die "2". Ob nun zweiter Teil oder nicht, Tatsache ist, daß Sega hiermit die aufgepeppte Umsetzung von Capcoms Metzelorgie aus der Spielhalle präsentiert. Neben dem "Arcade"-Modus könnt Ihr auf die "Original"-Variante zurückgreifen, die etwas mehr Taktik ins Spiel bringt.

In der Arcade-Version habt Ihr sieben Levels mit einer verdammt hohen Gegnerdichte pro Pixel vor Euch. Ihr steuert einen etwas unterernährten "Rambo"-Verschnitt durch feindliche Linien, in denen es von Geschossen nur so wimmelt. Zu Beginn kämpft man sich noch mit einem "normalen" Maschinengewehr voran, später wird auf Flammenwerfer, Granatenwerfer und Streuschuß gewechselt. Diese Waffen sowie weitere Extras sind in Holzkisten verstaut, die zur Genüge am Wegrand postiert wurden. Habt Ihr Euch tapfer durch die verschiedenen Landschaften (scrollen in alle Richtungen) gemetzelt, wartet als Belohnung jeweils ein Endgegner. Hier tauchen Hubschrauber, Schlachtschiffe, Panzer und anderes hochmodernes Militär-Equipment auf. Da so ein Fußmarsch auf Dauer ermüdet, nehmt Ihr ab und zu in erbeuteten Rebellenfahrzeugen Platz: Jeep, Panzer und Schnellboot sind eine willkommene Abwechslung.

Sollte diese Aufgabenstellung Eurer pazifistischen Grundhaltung widersprechen, greift Ihr am besten auf den neuen "Original"-Modus zurück. Das Spielkonzept wurde allerdings nur soweit geändert, daß Ihr diesmal gefangene Freunde befreien sollt. Habt Ihr einen Kumpel gefunden, dürft Ihr zwischen den unterschiedlich ausgebildeten Leuten hin- und herschalten. Die zehn Levels wurden zu diesem Zweck einer Schönheitsoperation unterzogen.



Der Flammenwerfer entpuppt sich als gefährliche Waffe



Unterwegs nehmt Ihr auch in einem Panzer Platz



Das nette Mädel verkauft Euch im "Original"-Modus Extras



In den Holzkisten sind wichtige Extras untergebracht

FAZIT **Lobenswert, daß sich Sega zusätzlich eine neue Spielvariante ausgedacht hat. So herrlich destruktiv der Arcade-Modus auch ist, man hat die sieben Levels relativ schnell durch. Nach anfänglicher Skepsis (zu blöd, zu hektisch) fand ich immer mehr Gefallen an Mercs. Unterwegs tauchen jede Menge Überraschungen auf, die ich von Spielen dieses Genres nicht gewohnt bin. Auch die Grafik steigert sich in späteren Abschnitten gewaltig. Da mit der guten Original-Variante ein zusätzlicher "Spiel mich"-Motivator auf Modul gebannt wurde, sollten sich Metzel-Freaks auf jeden Fall angesprochen fühlen.**

Wenn wir die viel diskutierte Moralproblematik beiseite lassen, sammelt Mercs alles in allem ordentlich Pluspunkte. Originelle Ideen, gute Spielbarkeit und ordentlich Abwechslung sprechen für das Modul. Lediglich der teils erbärmliche Sound schreckt etwas ab. Trotzdem ist Mercs sicherlich kein Murks.

MARTIN GAKSCH



Neben dem Arcade-Original hat sich Sega zusätzlich eine taktisch angehauchte Zweitversion ausgedacht

MERCS
MEGA DRIVE

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade, 2 Spielvarianten, Sound-Menü

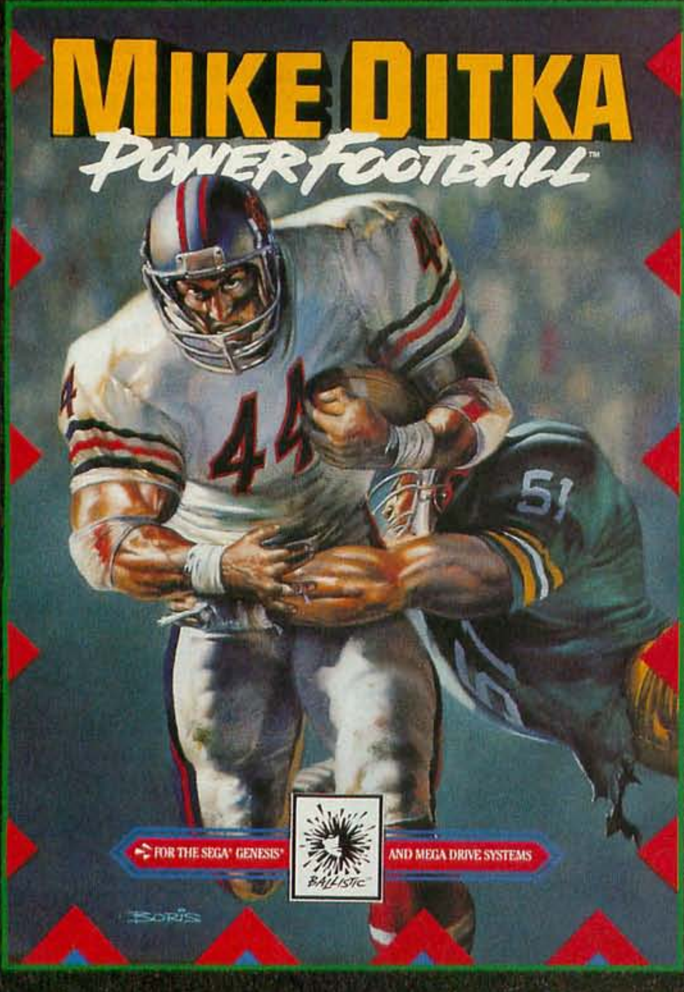
GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 110 Mark

70% **GRAFIK**
48% **MUSIK**
25% **SOUNDEFFEKTE**

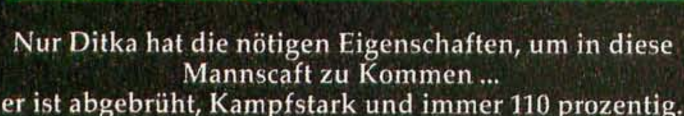
70% SPIELSPASS

TOUCH





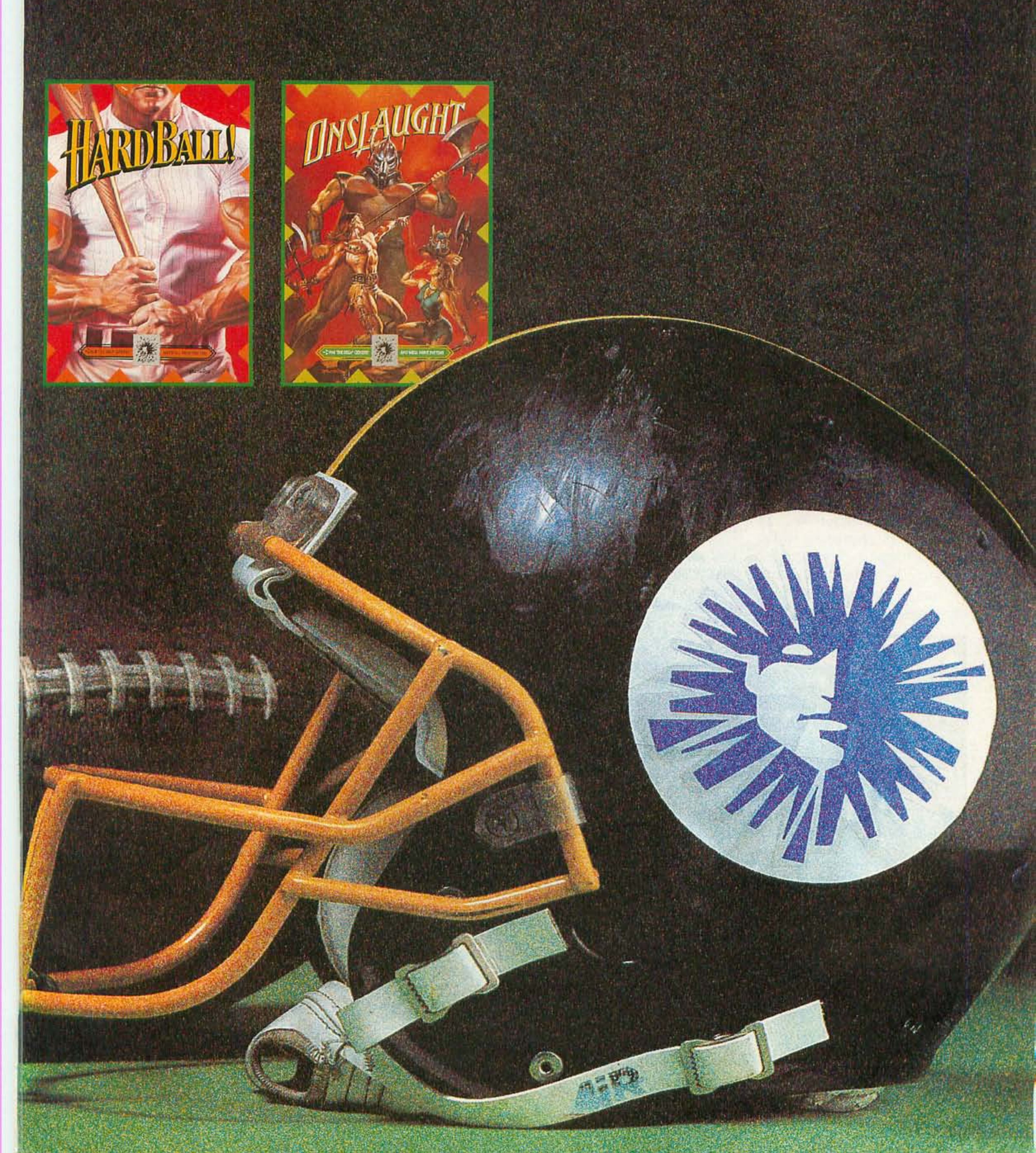




MIKE DITKA
auf Ihrem MEGA DRIVE
Oktober 1991



AND YOU CAN'T PUT **DOWN**



SÄURESEE & SCHNELLER VORLAUF

FATAL REWIND

Mit teuflischen Fallen darf gerechnet werden



Im dritten Level tauchen erstmals versteckte Schalter auf

Freunde des Mega-Drives sind mit vortrefflichen Modulen gut bedient, auch auf gute Computerspiele müssen sie dank Electronic Arts nicht verzichten: Nach "Populous", "James Pond" und "Might & Magic" setzt der Spieleriese nun "The Killing Game Show" unter dem Namen "Fatal Rewind" fürs Mega Drive um.

Ihr steuert einen putzigen Miniwalker, der aus zwölf verschiedenen Plattformlabyrinthen entkommen muß. Ein ständig ansteigender Säuresee folgt dem Roboter, verschluckt ein Plattformstockwerk nach dem anderen und raubt Euch bei Berührung ein kostbares Leben. Außerdem bewachen Schwärme agressiver Aliens bestimmte Punkte eines Levels: Jede ihrer Berührungen nagt an Eurer Lebensenergie. Ihr wiederum könnt springen, klettern und ballern, sowie herumliegende Gegenstände aufsammeln. Einige — darunter energiespendende Herzchen — werden bei Berührung automatisch eingesackt und sofort aktiviert. Alle anderen Objekte nehmt Ihr auf, indem Ihr das Steuerkreuz nach unten drückt. "Weapons" besitzen nur ein begrenzte Anzahl Munition und können nicht aufgeladen werden. Habt Ihr sie leergeschossen, verschwinden sie. Findet Ihr jedoch eine bessere Waffe oder eine Wumme mit vollem Magazin, könnt Ihr sie auswechseln. Dasselbe gilt für die "Tools": Auch von diesen paßt maximal eines in Eure Taschen. Wollt Ihr ein neues einpacken, müßt Ihr die Tools austauschen.

Über die gesamte Spieldistanz wird's immer wichtiger, den richtigen Gegenstand oder die geeignete Waffe zur Hand zu haben: Bestimmte Fallen können z.B. nur mit einem speziellen Laser zerschossen werden. Außerdem versperren Euch bald unzerstörbare Barrieren den Fluchtweg. Dann müßt Ihr den geeigneten Schlüssel aus dem Werkzeugkasten holen.

Solltet Ihr kurz vor dem Ausgang den Löffel abgeben, aktiviert Ihr die "Rewind"-Option: In Echtzeit oder im schnellen Vorlauf spielt das Mega Drive Euren Fluchtversuch nach. Ihr betrachtet die Vorführung, lernt aus Euren Fehlern und steigt an geeigneter Stelle wieder ein.

FAZIT Ich mochte die Amiga-Vorlage und bin von der Umsetzung aufs Mega Drive angenehm überrascht: Zwar haben Grafik und Sound gelitten, die Spielbarkeit ist jedoch eher gestiegen. Fatal Rewind scrollt und spielt sich flotter als "The Killing Game Show" und verdient so den Titel "Actionspiel", obwohl auch Taktik-, Tüftel- und Geschicklichkeitselemente enthalten sind. Der Schwierigkeitsgrad ist ausgewogen: Von Level zu Level wird's einen Hauch kniffliger und gemeiner. Kurz bevor Frust aufkommt, hat man's dann geschafft — nur um zu Beginn einer neuen Runde abermals desorientiert herumzuwatscheln. Ein neues Spielelement pro Level genügte den Entwicklern, um für Abwechslung zu sorgen und die Motivation zu erhalten. ***WINNIE FORSTER***



Ballerlastig: Nur Denker mit schnellem Zeigefinger kommen durch.



FATAL REWIND
MEGA DRIVE

SPIELETYP:

HERSTELLER: Electronic Arts

TESTVERSION VON: Electronic Arts

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, High-Score-Liste, 3 Schwierigkeitsgrade, Sound-Menü

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

69% GRAFIK
64% MUSIK
60% SOUNDEFFEKTE
75% SPIELSPASS

ALTES EISEN

TURRICAN



Turrican kommt spät: Kein Spitzenplatz in Sicht

Computerbesitzer brauchen nicht weiterzulesen: Es folgt die ihnen hinlänglich bekannte Inhaltsangabe zum beliebtesten Ballerspiel aus deutschen Landen. Den Videospielern wird der Name "Turrican" hingegen neu sein: Auf dem Mega Drive gibt der agile Roboter seinen Einstand, mindestens eine Fortsetzung, sowie Umsetzungen für das NES, die PC-Engine, den Game Boy und das Super Famicom werden in den nächsten Monaten folgen.

Turrican ist die konsequente Mischung aus Jump'n'Run à la "Mario" und blei- und laserreichen Actionorgien vom "Probotector"-Schlage: Fünf Levels bieten Plattformen und Fallgruben, Leiter, Fließbänder und Hängebrücken. Turrican kann laufen, springen, konventionell ballern und vernichtend flammen. Bei der Verteilung der Extras (die gibt's sowohl einzeln als auch im praktischen Sammelbehälter) haben die Entwickler sowohl an die Knarre, als auch an den Flammenwerfer gedacht: Beide Waffen werden aufgepeppt, die Kanone gar mit verschiedener Munition geladen. Auch für den Blechkumpel selbst fällt natürlich das ein oder andere Extra-Bonbon ab.

FAZIT Vor einem Jahr hätte Turrican gute Chancen gehabt, sich in die Herzen der Actionspezialisten vorzukämpfen. Ende 1991 haben jedoch Sonic und Mickey Mouse bereits klar definiert, wie ein technisch vorbildliches Spiel dieses Genres auszusehen hat. Trotz hoher Spielbarkeit und passabler Grafik macht der deutsche Killerroboter gegen diese beiden Sympathieträger eine schlappe Figur. Nur harte Ballerfans, denen die Sega-Sprites zu niedlich sind, geben Turrican den Vorzug. Durch den guten Aufbau der Levels wird zumindest das unübersichtlichere "Midnight Resistance" geschlagen.

WINNIE FORSTER

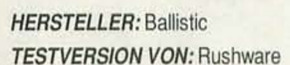
TURRICAN
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Ballistic
TESTVERSION VON: Rushware

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 120 Mark



66% GRAFIK
61% MUSIK
60% SOUNDEFFEKTE

69% SPIELSPASS

WAFFENKLAU STATT MODENSCHAU

EL VIENTO


Die Heldin steht auf Action

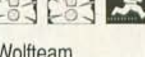
Das vermeintlich schwache Geschlecht gibt auch in "El Viento" den Ton an. Ihr dirigiert eine leicht beschürzte, perfekt durchtrainierte Amazone durch acht Levels. Zu Beginn wehrt sich das Mädel mit einer Art Bummerang, den sie auf die Bösewichte feuert. Zusätzlich greift sie auf fünf Zaubersprüche zurück, die sie allerdings erst im Lauf des Spiels lernt. Ein Trick klappt dafür vom Start weg: Feuerbälle schleudern. Je länger der Knopf gedrückt wird und je mehr Magiepunkte zur Verfügung stehen, desto mächtiger der entsprechende Zauber.

Die Levels scrollen gewohnheitsgemäß in alle Richtungen. Der Weg ist meist vorgegeben, ab und zu müßt Ihr die Gegend ein wenig auskundschaften. Das Szenario reicht vom Chicago der 20er Jahre mit Revolverhelden, Mafia-Autos und Motorrad-Rowdys bis zu Fantasy-Gefilden mit ungewöhnlichen Transportmitteln und rasant rotierenden Plattformen. Hier sollten nicht nur Waffen sprechen, eine Portion Sprungvermögen und Geschicklichkeit darf nicht fehlen.

FAZIT Auf den ersten Blick ähnelt El Viento dem Modul-Oldie "Mystic Defender". Bildschirm-Layout, Extras und Spielverlauf erinnern an das hervorragende "Shoot'n'Jump". Bei näherer Betrachtung offenbaren sich allerdings die Schwächen von El Viento. Die Levels geizen zwar nicht mit unverbrauchten Bösewichten und angenehmen Überraschungen, neigen allerdings zu panischer Hektik. Diese konzeptionellen Fehler werden glücklicherweise durch die bewundernswerte Konstitution der Heldin kompensiert: Feindliche Treffer ziehen Euch nur sehr wenig Energie ab. Davon abgesehen, gefällt El Viento durch schmucke Grafik und praktische Extrawaffen. Alles in allem ein klar überdurchschnittliches Spiel.

MARTIN GAKSCH

EL VIENTO
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Wolfteam
TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Sound-Menü

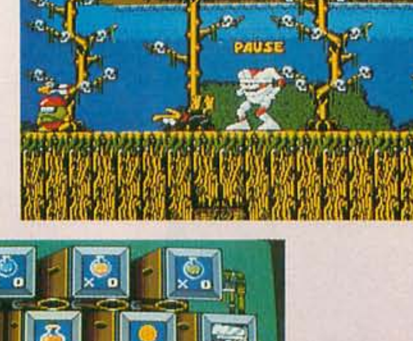
GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

68% GRAFIK
60% MUSIK
40% SOUNDEFFEKTE

67% SPIELSPASS

NUR NICHT DEN KOPF VERLIEREN

DECAP-ATTACK



Der Held Chuck D. Head besitzt zwei Köpfe, die er als Waffe einsetzt



Der verrückte Professor braut Euch nützliche Zaubertränke zusammen

Ein neuer Held des Jump'n' Run-Genres wird präsentiert: Chuck D. Head. Chuck ist aber beileibe kein normaler, knuddliger Standard-Mario-Verschnitt, sondern eine echte Neuerscheinung. Chuck besitzt nämlich zwei Köpfe. Die beiden Häupter sitzen allerdings nicht nebeneinander auf dem mumienartig bandagierten Körper: Ein Kopf ist dort, wo er hingehört; Nummer 2 befindet sich in bester Horrormanier in den Baucheingeweiden von Chuck. Beide Köpfe haben es in sich: Das "normale" Haupt kann vom Spieler als Wurfgeschoß den Feinden entgegengeschleudert werden und kehrt danach brav wieder zurück. Der Kopf in der Magengegend wird als hervorschnellender Totbringer verwendet.

Unser hüpfender und springender Held erhält von Frank N. Stein, einem verrückten Wissenschaftler, Unterstützung. Zusammen mit einem Quasimodo-ähnlichen Gesellen hält er einige Tränke und andere Spezialitäten bereit. Diese werden aus Elixieren zusammengebraut, die Chuck am Wegrand findet. Chucks Suche nach dem bösen Max D. Cap führt ihn durch die Landschaften einiger Inseln, die zusammengesetzt verblüffend an ein Skelett erinnern.

Jede Insel (sprich Körperteil) ist in mehrere Abschnitte mit zunehmend komplexer werdendem Level-Design und immer fieseren Gegnern aufgeteilt. Am Ende eines Abschnitts wartet natürlich der obligatorische Endgegner, der dank der zwei Köpfe und diversen Zaubertränke schnell beseitigt sein sollte. Hier und da lohnt sich auch das Absuchen der Landschaft, denn versteckte Extras und Herzen sind reichlich vorhanden — wenn auch nicht einfach zu finden.

FAZIT **Eher skeptisch ging ich an Chucks erstes Abenteuer heran. Angeblich ist das Spiel eine umprogrammierte Version des japanischen Titels "Magical Hat", doch Sega hat fast alles geändert. Bei diesem verspäteten Frühjahrsputz ist ein erstaunlich "anderes" und erstaunlich gutes Spiel herausgekommen. Zwar sind Gegner und Level-Design nicht sonderlich innovativ und man entdeckt geradezu dutzendweise Elemente aus den Mario-Spielen, dafür sind die lustigen Kopfattaken von Chuck eine schöne neue Idee. Das Altbekannte wurde zudem sehr solide eingesetzt. Da alle Sega-Besitzer wohl nie ein echtes Mario-Abenteuer erleben werden, ist Decapattack mit all seinen "Anlehnungen" eine willkommene Abwechslung im sonst etwas tristen Jump'n'Run-Alltag der Mega-Drive-Spieler. Die Grafik ist allerdings extrem schräg, stellenweise zwar witzig, aber nicht sonderlich beeindruckend.**

JULIAN EGGEBRECHT

DECAPATTACK
MEGA DRIVE

SPIELETYP:



HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade, Sound-Menü

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 120 Mark

56% **GRAFIK**
73% **MUSIK**
53% **SOUNDEFFEKTE**
70% SPIELSPASS



Die Levels scrollen in alle Richtungen und bergen so manche versteckte Abschnitte und Extras

TEST

SPIELRUINE

DARK CASTLE



Videospiel Anno dazumal: Spart Euch den Hunderter.

Ein Fall für Nostalgiker: Mit "Dark Castle" setzt Electronic Arts eines der ersten Amiga-Spiele für das Mega Drive um: Wie der "Miner 2049" oder Mario in frühen Kabinettstückchen, darf man hüpfen, laufen und sich ducken, um einen Bildschirm nach dem anderen zu durchqueren. Gescrollt wird nicht; hat man 14 Mal den Ausgang erreicht, sind alle Geheimnisse des Schlosses gelüftet. Welche Route man dabei einschlägt, entscheidet man selbst: Vier verschiedene Tore führen in die gruseligen Räumlichkeiten des Schlosses.

Je düsterer ein Gemäuer, desto frecher benehmen sich die typischen Bewohner: Ratten, Fledermäuse und fiepsende Comicvögel kann man mit handlichen Wurfsteinen in die ewigen Jagdgründe befördern. Da die 14 Räume rege frequentiert werden, sind die Wurfgeschosse zudem bald verbraucht. Neben dem Nachfüllpack sind jedoch auch ein Zauberspruch, ein Schutzschild und eine Handvoll magischer Elexiere im Gemäuer verborgen. Diese Gegenstände helfen Euch gegen die wuselnden Feinde — nicht jedoch gegen das Zeitlimit.

FAZIT **So ausgeklügelt (um nicht zu sagen: unverschämt schwer) die einzelnen Räume auch sind: Ein derart verstaubtes Jump'n'Run auf dem Mega Drive zu veröffentlichen, grenzt an Betrug. Ganze 14 Räume in mickrigster Vorkriegsgrafik, ein paar Soundeffekte, jedoch keine Endgegner, Gags, Extrawaffen oder versteckte Bonusräume. Welcher Sonic-erfahrene Videospieler gibt für so ein Minimalspiel noch mehr als 10 Mark aus? Ich persönlich spiele da lieber "Manic Miner" auf dem Sinclair Spectrum. Das hatte schon vor knapp zehn Jahren akzeptable Grafik und, man höre und staune, ganze 20 Räume.** ***WINNIE FORSTER***

DARK CASTLE
MEGA DRIVE

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Electronic Arts
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade, Level-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 120 Mark

23% GRAFIK
20% MUSIK
33% SOUNDEFFEKTE
25% SPIELSPASS

HIP-HOP-ALIENS

TOEJAM & EARL

Im Vergleich zu den Weltraumvagabunden Toejam und Earl mutet Vorzeige-Alien "Alf" wie ein Versicherungsvertreter an. Als die beiden Musik-Freaks gerade durch einen benachbarten Asteroidenschauer düsten, übersah Earl einen mittelgroßen Felsbrocken und ihr Raumschiff krachte im Sturzflug auf die Erde. Zum Glück überlebten die beiden Kosmoskomiker; nur das Ufo zersplitterte in zahlreiche Teile, die über ein ziemlich großes Gebiet verstreut wurden. Ihr müßt nun Toejam und Earl helfen, das Raumschiff wieder zusammenzusetzen.

Ihr schnappt Euch einen der beiden und geht mit ihm auf die Pirsch. Auf Wunsch übernimmt ein Kumpel den anderen und Ihr spielt im Duett. Solltet Ihr Euch dabei zu weit voneinander entfernen, wird der Bildschirm schnurstracks in der Mitte horizontal geteilt und jeder geht seiner Wege. Die Landschaften, in denen man unterwegs ist, werden bei jedem Spiel aufs Neue ausgetüftelt — Wiederholungen ade.

Das bestimmende Spielelement sind Geschenkpakete, die in unzähligen Variationen am Wegrand liegen. Ihr sammelt die Gegenstände auf und aktiviert sie bei Bedarf. Dabei entfaltet jedes Paket eine besondere Wirkung. Manche beeinflussen kurzzeitig die Fähigkeiten der Aliens (u.a. gibt's Flügel, Raketen-Skateboard, Springstiefel und Wurftomaten), andere "schädigen" die Umgebung. Ihr seid nämlich in keiner verlassenen Gegend unterwegs, sondern trefft auf ein paar "typische" Erdlinge. Von der hüftenschwingenden Bauchtänzerin, dem nimmersatten Maulwurf, über die Hausfrau mit Einkaufswagen, den örtlichen Weihnachtsmann bis hin zum Briefkastenmonster und den Killerbienen. Je nach aktiviertem Geschenkpäckchen tanzt das Volk zu Rapmusik oder wird auf andere Weise zu unfreiwilligen Komikern.



Das Raumschiff mit dem überdimensionalen Boxenpaar



Die Auswahl der Geschenkpakete läßt nichts zu wünschen übrig



In der Jukebox dürft Ihr selbst Rapsongs komponieren



Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm geteilt

Zudem sammelt Ihr unterwegs Nahrungsmittel auf (sorgen für Energie), kauft mit Geld weitere Päckchen und nehmt ein erfrischendes Bad im angrenzenden Ozean. Eine Karte der bereits abgewatschelten Landschaft, erscheint auf Knopfdruck.

FAZIT Wärmt schon mal Eure Lachmuskeln vor, wenn Ihr Toejam und Earl zum ersten Mal auf die Geschenkpakete loslaßt. Die Entwickler haben an köstlichen Ideen und Gags wahrlich nicht gespart. Zusammen mit dem coolen Hip-Hop-Soundtrack und den oberwitzigen Animationen aller Beteiligten gerät das Modul fast schon zum Kulttitel. Dummerweise ist es mit der Herrlichkeit alsdann vorbei, wenn Ihr sämtliche Auswirkungen der Päckchen auf die verschiedenen Personen kennt. Das Spielprinzip ist nämlich recht dünn und beschränkt sich auf Gelände ablaufen und Objekte sammeln. Dieses Minimalkonzept wurde zwar vortrefflich zeit- und jugendgerecht verpackt, fesselt aber nicht einmal den Oberrapper auf Dauer. Wer für ein kurzfristiges Gag-Feuerwerk 100 Mark ausgeben will, darf zugreifen, alle anderen sollten sich Toejam und Earl zumindest für einen Tag ausleihen. ***MARTIN GAKSCH***



Sobald sich Toejam und Earl zu weit voneinander entfernen, wird der Bildschirm geteilt

TOEJAM & EARL
MEGA DRIVE

SPIELETYP:



HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: CWM und Dynatex
ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: High-Score-Liste, 2 Spielvarianten, Sound-Menü
GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 120 Mark



74% GRAFIK
72% MUSIK
81% SOUNDEFFEKTE
62% SPIELSPASS

HELMPFLICHT

ROAD RASH



Hier wird gefahren und — wichtig — geprügelt

Eine staubige Landstraße, mitten in Kalifornien. Nur der Wind rauscht durch die Bäume am Straßenrand. Doch da ist in der Ferne ein leichtes Brummen zu hören, das an Lautstärke gewinnt und schließlich infernalische Tonhöhen erreicht, als ein ganzer Pulk hochgezüchteter Motorräder vorbeifährt.

Bei "Road Rash" könnt Ihr Euch als Hobby-Motorradfahrer bei "inoffiziellen" Rennen betätigen. Je besser die Plazierung, desto mehr Preisgeld winkt. Von diesem Geld kauft man sich natürlich eine neue Maschine, um so noch besser zu fahren als die Konkurrenz. Alles könnte so schön sein, wenn es da nicht zwei Gruppen von Spielverderbern gäbe: Zum einen die Polizei, die hinter Euch her ist, und zum zweiten sind es die lieben Mitfahrer, die durchaus faule Tricks anwenden, um selber an das Preisgeld zu kommen. Bei Road Rash darf nämlich geprügelt werden. Per Feuerknopf tritt und schlägt man auf die anderen Fahrer ein, um diese von der Fahrbahn zu drängen. Hat man die fünf Strecken eines Levels mit guten Zeiten absolviert, darf man eine Klasse aufsteigen und sich an härteren Gegnern und Polizisten versuchen.

FAZIT Road Rash bietet gute 3-D-Grafik, die allerdings langsamer als bei "Super Hang-On" ist, und ab und zu auch mal ins Rucken kommt — allerdings im Rahmen des Erträglichen. Leider bleibt es (trotz mehrerer Levels) grafisch bei den fünf Strecken, die man von Anfang an fahren kann. Das Wichtigste ist allerdings gut gelungen: Steuerung und Fahrgefühl kommen wirklich gut rüber. Deswegen macht das Spiel trotz leichter technischer Schwächen auch Spaß. Die Kombination Fahren & Prügeln reizt mich mehr als stupide Bestzeitenrennen, die meist schnell monoton werden. Rennfreaks sollten auf jeden Fall zugreifen.

BORIS SCHNEIDER

ROADRASH
MEGA DRIVE

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Electronic Arts

TESTVERSION VON: Electronic Arts

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Paßwort, High-Score-Liste, Strecken-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

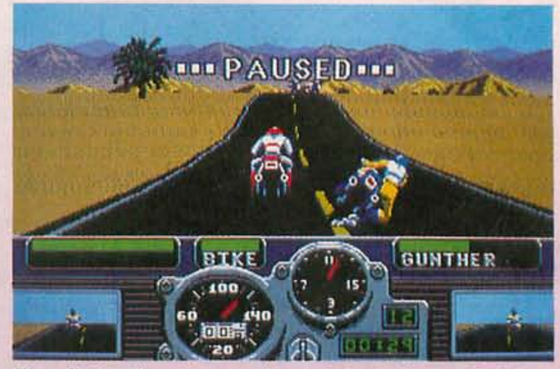
CA.-PREIS: 120 Mark

69% GRAFIK
56% MUSIK
48% SOUNDEFFEKTE

71% SPIELSPASS

MEIN FERRARI FÄHRT 210...

OUT RUN



Eine flotte Blondine macht noch kein flottes Spiel

Ein furioses Rennspektakel sorgte 1986 für Aufsehen. Nicht der umgebaute Nürburgring ist hier gemeint, sondern der damals neueste Sproß aus Segas 3-D-Spielautomatenreihe: "Out Run". Ein so protziges Hydraulik-Äußeres, verbunden mit so beeindruckenden technischen Innereien, sprich 3-D-Zoom-Grafik, hatte man noch nicht gesehen.

Mit einem Ferrari Testarossa samt Bilderbuchblondine auf dem Beifahrersitz rast man zu fröhlicher Musikbegleitung durch die verschiedensten Landschaften, bis bestimmte Checkpoints auftauchen. Erreicht Ihr die Etappenziele wegen Problemen im Verkehr zu spät, wird dies mit einem Abbruch des Spiels quittiert. Zu Verzögerungen führen unangenehme Bumser mit "feindlichen" Autos bis hin zu schwerwiegenderen Unfällen, die wundersamerweise keine Blessuren nach sich ziehen. Sobald einer der fünf Checkpoints erreicht ist, hat man die Wahl zwischen zwei neuen Strecken. Am Ende des Spiels lockt ein Küßchen der Blondine.

FAZIT Nach langen Jahren des Wartens könnte man mit dieser Version eigentlich ganz zufrieden sein: Die 3-D-Grafik ist einigermaßen flott und die Hügel- wie Talfahrten kommen optisch gut rüber. Die allgemeine Steuer- und Spielbarkeit ist vorbildlich, obwohl man ohne Lenkrad auskommen muß. Trotzdem bleibt ein fader Nachgeschmack, der nicht nur an der uninspiriert umgesetzten Soundkulisse liegt. Die Grafik hätte noch etwas detaillierter sein müssen und an einigen Streckenrändern scheint sich seit 1986 der Kahlschlag breit gemacht zu haben. Dies ist aber nicht der entscheidende Haken. Im Endeffekt ist Out Run ein extrem einfaches Rennspiel ohne Pfiff und vor allem ohne Hydraulik. Alte Spielhallenfans können zugreifen, der Rest sollte antesten. ***JULIAN EGGEBRECHT***

OUT RUN
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: High-Score-Liste, 4 Schwierigkeitsgrade, Sound-Menü

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 110 Mark

69% GRAFIK
62% MUSIK
34% SOUNDEFFEKTE

62% SPIELSPASS

Tarnkappenmodul

F-22

Softwareriese Electronic Arts scheint eine Vorliebe für Simulationen zu haben. Nach den Mega-Drive-Versionen des Panzerspiels "Abrams Battle Tank" und des U-Boot-Moduls "688 Attack Sub" erscheint nun mit "F-22" eine Flugsimulation für Segas 16-Bit-Konsole.

Den Namen verdankt das Modul dem noch streng geheimen und bisher als Prototyp gebauten "Stealth"-Jäger F-22. Ebenso wie der größere Bomberkollege F-117, soll die F-22 dank spezieller Form und Anstrich von feindlichem Radar so gut wie nicht auszumachen sein. Bevor Ihr Euch an den Steuerknüppel des High-Tech-Jets setzen dürft, werden in verschiedenen Menüs der Schwierigkeitsgrad eingestellt und der gewünschte Kampfschauplatz ausgesucht. Vom Trainingsflug auf amerikanischem Boden bis zum Kampfeinsatz in einem guten halben Dutzend verschiedener Länder reicht die Auswahl. Ebenfalls einstellbar sind die Eigenschaften des Flugzeugs (unverwundbar, automatische Landung, unbegrenzte Munition), die Sensibilität der Steuerung (von träge bis schnell), die Geschwindigkeit der ausgefüllten 3-D-Grafik und das Verhalten der Gegner (dämlich bis genial). Sind alle Angaben gemacht und die F-22 bewaffnet (individuell oder automatisch), geht's endlich los.

Jede Mission ist in verschiedene kleinere Abschnitte unterteilt, die zu absolvieren sind, bevor Ihr wieder sicher auf der heimischen Piste landet. Ist eine Minimission erledigt – sprich alle Gegner abgeschossen und zerstört – taucht ein kleines Fenster auf, in dem die nächste Aufgabe erklärt wird. Beispielsweise müssen feindliche Flugzeuge abgefangen, Radar ausgeschaltet, Panzer bombardiert oder wichtige Persönlichkeiten eskortiert werden. Gefallen Euch die vorgegebenen Aufträge nicht, könnt Ihr mit dem eingebauten Editor eigene Missionen entwerfen.

Zu sehen ist das *spielerische* Geschehen in 3-D-Perspektive aus der Sicht des Cockpits. Passiert etwas besonderes (ein Feind visiert Euch an, erfolgreicher Start oder Landung, eine Rakete wird abgefeuert), wird kurz auf eine Außenansicht umgeblendet. Wen die Zwischenseqenzen stören, kann diese per Feuerknopfdruck abbrechen und weiterfliegen. Auf Wunsch könnt Ihr selbst per spezieller Tastenkombination auf eine Außenansicht umschalten, eine neue Raketensorte anwählen, einen Tanker rufen, der Euch in der Luft mit zusätzlichem Treibstoff versorgt und den Schaden an der Maschine kontrollieren.

Neben zahlreichen Gegnern erschweren weitere Handikaps das Fliegerdasein. Wer sich zu schnell in eine Kurve legt oder einen abrupten Looping fliegt, hat mit einem kurzzeitigen "Red"- oder "Black-Out" zu kämpfen. Steuert der Pilot auf die Sonne zu, wird die Sicht durch den Blendeffekt gestört. Schmiert Ihr getroffen ab oder verpatzt eine Landung sowie einen Start, braucht Ihr nicht gleich ins Joypad beißen. Drei Pilotenleben stehen Euch zur Verfügung. Sind alle Leben futsch, dürft Ihr dank dem Paßwort später wieder in der zuletzt geflogenen Mission einsteigen.



Wir bauen uns eine Mission mit dem Editor



Welcher Modus darf's denn sein?



Hier darf die F-22 je nach Mission bewaffnet werden



Eine Hilfefunktion erklärt nochmal alle Tastenkombinationen

Farbige Balken erleichtern das Andocken an einen Tanker



Die 3-D-Grafik vom F-22-Interceptor ist angenehm flott

FAZIT **Wenn man bedenkt, daß das Mega-Drive eigentlich nicht für 3-D-Simulationen gebaut worden ist, haben die Programmierer von Electronic Arts erstaunlich gute Arbeit geleistet. Zwar hält sich die Vielfalt der sichtbaren Details in Grenzen (selten sind mehr als drei Objekte zu sehen), aber die ausgefüllte 3-D-Grafik ist angenehm flott und garantiert ein sauberes Flugverhalten. Der etwas knappe Sound wird durch Sprachausgabe aufgepeppt. Ungewöhnlich und gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung der F-22. Zahlreiche Tastenkombinationen sorgen zu Beginn für gepflegte Verwirrung. Hat man sich aber an die Bedienung gewöhnt, geht die Fliegerei zügig von der Hand.**

Eine "echte" Flugsimulation ist F-22, trotzt sehr guter Ansätze, sicher nicht. Dafür wird viel Action fürs Geld geboten und die Motivation bleibt, dank der zahlreichen und knackigen Missionen sowie dem Editor, auch nach ein paar Tagen auf einem angenehmen Niveau. Nur eine Batterie hätte ich mir statt dem Paßwort gewünscht.

MICHAEL HENGST



F22 INTERCEPTOR
MEGA DRIVE

SPIELETYP:



HERSTELLER: Electronic Arts
TESTVERSION VON: Electronic Arts

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Paßwort

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 120 Mark



71% GRAFIK
41% MUSIK
62% SOUNDEFFEKTE
70% SPIELSPASS



WELTRAUMKLASSIKER

STARFLIGHT



Eine Batterie im Modul speichert den Spielstand

Der Weltraum ruft! Als einer der ersten ausgebildeten Raumschiffkapitäne sollt Ihr das Weltall erkunden und neues Leben entdecken. Zu diesem Zweck stellt Ihr eine Crew zusammen, rüstet ein Raumschiff aus und startet durch.

Zu Beginn von "Starflight" besucht Ihr Planeten in Eurem Sonnensystem, um dort Mineralien abzubauen. Doch schon bald erhaltet Ihr eine weitere Mission: Immer mehr Sonnen werden instabil und explodieren; auch die Sonne Eures Heimatplaneten zeigt erste Auflösungserscheinungen. Klarer Auftrag ist, kolonisierbare Welten zu finden, auf denen die Bevölkerung Eures Planeten angesiedelt werden kann. Viel ertragreicher könnte es aber sein, den Grund dieses Phänomens aufzuspüren.

Starflight ist ein Science-fiction-Rollenspiel mit Actioneinlagen. Wie in einem "normalen" Rollenspiel Dungeons durchsucht werden, sind es hier die Oberflächen von Planeten, die nicht nur Mineralien, sondern auch Hinweise auf diverse Storys und Puzzles oder gar geheimnisvolle Artefakte bergen. Trifft man im Weltraum auf andere Raumschiffe, die unbekannte Lebewesen beherbergen, wird kommuniziert, Handel getrieben oder im schlimmsten Falle gekämpft.

FAZIT Sieht man mal von dem Handbuch-Lapsus ab (lieblos, farblos, unübersichtlich), gefällt Starflight in allen Belangen. Das Spiel hat eine starke Story, tolle Puzzles und lichtjahretiefe Atmosphäre. Dank angenehmer Benutzerführung und der "Actionisierung" von Spielelementen hat man aus einem starken PC-Rollenspiel einen echten Modulklassiker gemacht. Technisch gibt es auf dem Mega Drive Besseres, an die kompetente Komplexität von Starflight kommen aber nur wenig Module heran. Für abenteuerlustige Sciene-fiction-Fans ein Muß.

BORIS SCHNEIDER

STARFLIGHT

MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Electronic Arts

TESTVERSION VON: Electronic Arts

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Batterie, Sound-Menü

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

61% GRAFIK

54% MUSIK

56% SOUNDEFFEKTE

82% SPIELSPASS



VON HEXERN UND HEXFELDERN

MASTER OF MONSTERS

Die Zauberer zetern: Wer von ihnen der schönste und mächtigste ist, läßt sich nur in einer gewaltigen Landschlacht ermitteln; und da so egozentrische Sprücheklopfer auch nach einer Niederlage nicht klein beigeben können, müssen während des Magiegipfeltreffens ganze Archipel dran glauben. Jede Insel oder Landschaft steht für ein in sich geschlossenes Szenario.

Kämpfen wollen die Herrschaften natürlich auch nicht selber: Über einen mächtigen Beschwörungszauber werden deshalb allerlei Ungetüme und Dämonen herbeigehext, die sich für ihre Fürsten die Köpfe blutig schlagen. Jeder der ein bis vier Spieler oder Computergegner, steuert einen der hexenden Fürsten: In der Schlacht wird man so zum "Master of Monsters".

Wie bei einem Brettspiel ziehen die Spieler der Reihe nach. Jede Runde darf man genau einen Zauberspruch auf Freund oder Feind sprechen, so viele Monster herbeibeschwören, wie es der Vorrat an magischen Punkten erlaubt und jede seiner Figuren bewegen. Bis auf den letzten Punkt kostet bei Master of Monsters jede Aktion eine bestimmte Anzahl der wichtigen Magiepunkte. Besonders teuer schlägt das Herbeirufen des persönlichen Elements zu Buche: Jeder Magier ist entweder Wasser, Erde, Luft oder Feuer zugeordnet und kann einmal pro Runde eine schlagkräftige Manifestation des Elements auf ein beliebiges Spielfeld zaubern. Das kostet beinahe das gesamte Magieeinkommen einer Runde; als effektive "Hit'n'Run"-Waffe spielt das Element die Kosten jedoch locker wieder ein. Nach kurzem (und für den Gegner meist tödlichen Kampf) verschwindet das Element wieder — bis zum nächsten Auftrag.

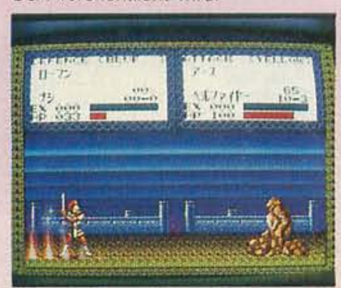
Rollenspielelemente finden sich bei Master of Monsters in Form der obligatorischen Erfahrungspunkte, die jedes Geschöpf für einen überlebten Kampf (ein paar wenige Pünktchen springen dafür heraus) oder einen getöteten Feind erhält (je nach Stärke des Gegners gibt's beinahe die zehnfache Portion). Nach zwei, drei überwundenen Feinden wird das Monster befördert und verwandelt sich in ein noch gemeineres Geschöpf. Ein Steinadler wird so zum Phönix, der zwar offensiv nicht viel auf der Pfanne hat, sich jedoch nach jedem Kampf auf volle Körperkraft regeneriert.

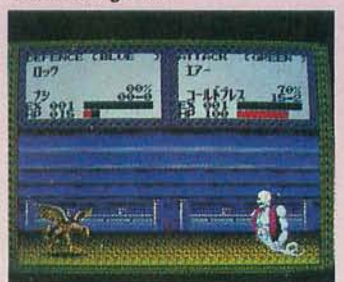
Sinn und Zweck des ganzen Spuks ist die Beseitigung aller Konkurrenten und die Eroberung strategisch wichtiger Zaubertürme. Einige der gemeineren Tricks der Hexer funktionieren nämlich nur dort. Master of Monsters enthält neben der Batterie zum Speichern wichtiger Spielstände und der Möglichkeit, das Szenario anzuwählen, viel japanischen Bildschirmtext und ist deshalb nur bedingt zu empfehlen. Abhilfe schafft die englische Version, die in diesen Tagen in den USA veröffentlicht wird.


Die Türme sind die strategisch wichtigsten Punkte des Spiels


Monster-Einkauf: Ein Bild verrät mehr als japanische Zeichen


MoM benutzt den bewährten Hex-Untergrund


Elemente können immer und überall eingesetzt werden


Dem Monsterzweikampf darf man zuschauen



Eine Übersetzung der Zaubersprüche gibt's auf den Tips-Seiten

FAZIT Das war knapp: Beinahe hätte das brillante "Long Raiser" zähneknirschend den Strategiespielthron verlassen müssen. In Sachen Spielbarkeit und Detailfülle kann Master of Monsters mit NCS' Vorzeigemodul noch mithalten, atmosphärisch und taktisch bietet es weniger wie der *VIDEO-GAMES*-Classic der letzten Ausgabe.

Grafisch und akustisch erfreut die Magier-Balgerei: Für jeden Spieler kann ein eigenes Hintergrundthema angewählt werden. Über 70 Monstertypen zeigen sich animiert dem Spieler, und auch die Spieletester haben nicht eher geruht, bis die letzte Ungereimtheit ausgemerzt war. Master of Monsters ist ein gelungenes Produkt, das nach kurzer Eingewöhungsphase eine Vielzahl taktischer Raffinessen offenbart und sich durch die Multi-Spieler-Möglichkeit zu einem Heidenspaß entwickelt.

Leider kann sich eine Partie durch menschliche Mitspieler auch in einen zähen Langweiler verwandeln: Spielen alle defensiv und auf friedliche Expansion, beginnen die Wartezeiten zu nerven und töten — im unglücklichsten Fall — die Freude am Geknobel. *WINNIE FORSTER*

MASTER OF MONSTERS
MEGA DRIVE

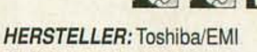
SPIELETYP:



HERSTELLER: Toshiba/EMI
TESTVERSION VON: Top 4

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 4
FEATURES: Batterie, Level-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 140 Mark



67% GRAFIK
59% MUSIK
56% SOUNDEFFEKTE
71% SPIELSPASS

NEW HOG ON THE BLOCK

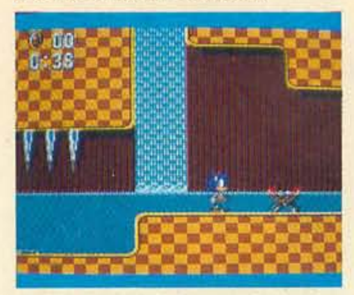
SONIC THE HEDGEHOG

Der wieselflinke Igel Sonic ist auf dem besten Weg, sich als Kultfigur zu etablieren. Nach dem gigantischen Erfolg auf dem Mega Drive mußte Sega logischerweise eine Master-System-Version nachschieben. Eine Game-Gear-Umsetzung folgt, über einen zweiten Teil kursieren schon die ersten Gerüchte.

Die Programmierer haben ihre Aufgabe ähnlich angepackt wie die Kollegen bei "Castle of Illusion". Auch bei "Sonic the Hedgehog" wurde das 16-Bit-Original nicht einfach adaptiert, sondern einige Sachen verändert, Grafiken und Levels ausgetauscht. Das Grundkonzept hielt allerdings stand. Ihr führt Sonic durch sechs ausgewachsene Spielstufen, die jeweils in drei Abschnitte unterteilt sind. Neben ungemütlichen Bösewichtern stolpert Ihr über jede Menge Ringe, die Sonic gierig grabscht. Seid Ihr nämlich in Besitz des goldigen Schmucks, schadet eine Feindberührung nicht viel. Ihr verliert dabei zwar die meisten Ringe, aber kein Leben. Außerdem winkt ab 100 Ringen aufwärts ein Bonus-Sonic. Habt Ihr am Ende eines Abschnittes 50 Stück in der Tasche, könnt Ihr mit etwas Glück einen Spezial-Level spielen.



Die neue Bonusrunde: Bumper-Eldorado statt Dreheffekt



Sonic holt sich in unterirdischen Labyrinthen nasse Füße

Euer Jump'n'Run-Ausflug führt durch eine Wiesenlandschaft, über jede Menge Brücken, durch den Dschungel und mehrere Labyrinthe bis Ihr schließlich Dr. Robotniks Schurkenversteck ausfindig gemacht habt. Während sich Sonic in Windeseile voranläuft und -hüpft, scrollt der Bildschirm in alle erdenklichen Richtungen. Unterwegs könnt Ihr ein paar Extras ergattern (Schutzschild, Bonusringe, Extraleben und Power-Schuhe), die in kleinen Monitorsymbolen lagern.

Wer die Augen offenhält, entdeckt mit Sicherheit die eine oder andere versteckte Kammer. *mg*



Sonic geriet auf dem Master System zum Bravourstück



Die Landkarte gab's bei der Mega-Drive-Version nicht

FAZIT **So schnell wie Sonic auf dem Master System durch die Gegend flitzt, kommt nicht mal Speedy Gonzales hinterher. Die Sega-Programmierer haben aus der 8-Bit-Konsole das Letzte herausgeholt. Selbst bei High-Speed-Kunststücken ruckelt und flackert rein gar nichts. Sonic ist nicht nur technisch eines der besten Master-System-Module, sondern bietet auch spielerisch Höchstleistungen. Die Levels wurden nicht 1:1 übernommen, sondern größenteils um- und neu gestaltet. Die Qualität hat dabei nicht gelitten. Wer auf ausgeklügelte Jump'n'Runs steht, der muß sich dieses Spiel einfach zulegen. Die Grafik macht bei dem Sammelsurium an Glanzleistungen keine Ausnahme: detailliert, farbenfroh, abwechslungsreich und stilvoll. Lediglich bei einer Feindkollision werden die gesammelten Ringe einfach abgezogen und kullern nicht im Dutzend auf dem Spielfeld umher. Dieses kleine Detail darf allerdings niemanden vom Kauf abhalten. Selbst 16-Bit-Sonic-Fans sollten überlegen, sich die 8-Bit-Variante zusätzlich anzuschaffen. Ihr bekommt neue Levels geboten, die grafisch und spielerisch fast auf Mega-Drive-Niveau stehen.**

MARTIN GAKSCH



Alles neu auf dem Master System: Im dritten Level klettert Sonic durch den Urwald.



SONIC, THE HEDGEHOG
MASTER SYSTEM

SPIELETYP:

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

84% **GRAFIK**
68% **MUSIK**
67% **SOUNDEFFEKTE**

81% SPIELSPASS

RUNDUMSCHUSS UND SCHLUSS

FORGOTTEN WORLDS

Eigentlich war die Erde ein friedlicher Planet. So schien es wenigstens nach dem Tag der Invasion der Außerirdischen, die binnen kürzester Zeit den Widerstand der Menschheit zerschlugen und den gesamten Planeten unterjochten. Nur eine kleine Gruppe konnte sich in ein Versteck flüchten. Sie erzogen ihre Jünglinge zu tapferen Kriegern, welche die Invasoren in den Weltraum zurückschießen sollen.

In die Rolle eines solchen Heroen schlüpft Ihr. Als Turm in der Schlacht dient ein automatisch schießender Satellit, der Eurem fliegenden Söldner brav durch die horizontal scrollende Landschaft folgt. Treffen Euch feindliche Geschosse, schwindet die Lebensenergie; ist sie auf null, habt Ihr Eure Chance vertan. Durch Drücken von Knopf 1 oder 2 könnt Ihr den Satelliten um Euren Helden rotieren lassen. Da das treue Kampfgerät immer in die Richtung ballert, in die es weist, könnt Ihr problemlos jeden Winkel des Bildschirms mit Feuersalven bestreichen. Der ständige Wechsel der Angriffsrichtung erfordert blitzschnelles und zielgenaues Bewegen des Satelliten.

Bleiben von einer Angriffswelle zu viele Feinde übrig, müßt Ihr dem feindlichen Feuer aus zwei Richtungen ausweichen.

Die getroffenen Feinde verwandeln sich in Zennies, die neue Währung des Planeten. In Extrashops können diese in satte 23 verschiedene Extras umgesetzt werden. Ob Flammenwerfer, Bomben oder Lebensenergie, die Läden bieten alles, was das Herz des erfahrenen Alienrösters höher schlagen läßt. Es erwarten Euch fünf abwechslungsreiche Welten mit einem dicken Schlußgegner am Ende jeder Stufe, damit Ihr das ganze Extraarsenal ausschöpfen könnt.



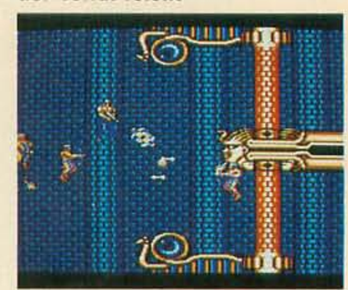
...sprach unser kleiner Krieger und zog in die Schlacht



Im Shop: Zugreifen, solange der Vorrat reicht



Dieser Bösewicht will Euch im zweiten Level begrabschen



Unterwegs ballert der Söldner fleißig um sich



Der erste schleimige Obermotz ist schon gefährlich nahe: Ein paar Treffer können nicht schaden.

FAZIT **Endlich, nach langer Zeit ist es wieder einmal so weit: Ein ordentliches Ballerspiel fürs Master System macht Furore. Neben der ausgezeichneten Grafik gefällt auch die Spielbarkeit. Nach den Ruckel-Zuckel-Flacker-Orgien vergangener Monate glänzt Forgotten Worlds durch flüssiges Scrolling und flackerarmes Spritegetümmel. Selbst bei den Schlußmonstern machen sich kaum die gewohnten Mängel bemerkbar.**

Die fünf Welten sind erfrischend unterschiedlich. Immer neue Angreifer und die reichliche Auswahl an Extrawaffen geben Spielraum zum Experimentieren. Für die unterschiedlichen Abschnitte sind verschiedene Waffenkombinationen angebracht.

Die drei Schwierigkeitsgrade sind hervorragend gewichtet. Auf "Easy" spielt sich alles noch sehr angenehm, aber auf "Hard" steht auch der erfahrene Ballerspieler vor einer Herausforderung. Verglichen mit den lahmen Ballerkrücken der letzten Monate ein echter Leckerbissen.

STEPHAN ENGLHART

FORGOTTEN WORLDS
MASTER SYSTEM

SPIELETYP:

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade

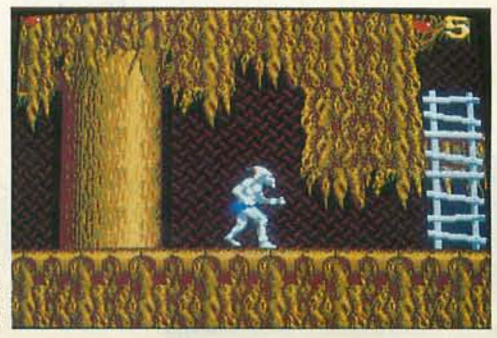
GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

80% GRAFIK
47% MUSIK
65% SOUNDEFFEKTE

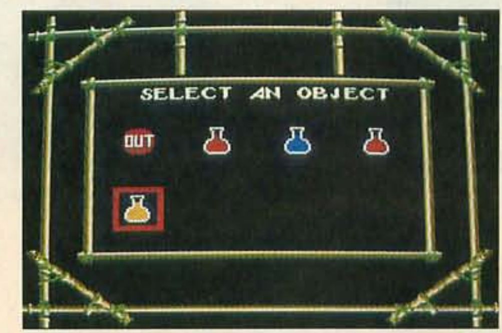
77% SPIELSPASS

DER SPIELER UND DAS BIEST

SHADOW OF THE BEAST



In den unterirdischen Katakomben verläuft man sich schnell



Ein paar Zaubertränke solltet Ihr immer im Gepäck haben

Hinter dem urwüchsigen Namen "Shadow of the Beast" verbirgt sich ein Remix des gleichnamigen Computerspiels aus dem Jahre 1989. Sollte sich der ein oder andere daran erinnern können, sei ihm versichert, daß Tecmagik das Original nicht einfach so adaptiert, sondern zusätzliche Spielelemente addiert hat.

Ihr schlüpft in das Kostüm einer bemitleidenswerten Kreatur — eine Art Mischung aus Mensch und Tier. Der arme Kerl wurde als Kind verschleppt und wuchs inmitten höllischer Biester auf. Eines Nachts erinnerte er sich plötzlich seiner Herkunft und hat seitdem nur noch ein Ziel: Den Herrscher der Unterwelt finden und danach "Mensch" werden. Ihr startet das Abenteuer in einer horizontal scrollenden Waldlandschaft. Dort wird fleißig gekämpft und gesprungen. Unterwegs findet man Zaubertränke, Schlüssel, Waffen und andere Gegenstände, die später dringend gebraucht werden.

Danach spaziert Ihr in düstere Untergrundlabyrinthe, die noch heimtückischere Unholde beherbergen. Schließlich stehen noch das Schloß des Unterweltherrschers sowie der Friedhof (ohne Kuscheltiere) an — alles in allem sechs Levels. Hier wird dann meist in alle Richtungen gescrollt. Vermehrt tauchen auch mächtige Endgegner auf. Außerdem ist neben Euren Reflexen auch Knobeltalent gefragt. Vereinzelte Rätsel beschäftigen Eure grauen Zellen.

FAZIT Als ich hörte, daß jemand eine Master-System-Version von Shadow of the Beast plant, blieb mir fast die Spucke weg. "Wie kann man nur ein derart ödes Spiel, das nur von der eindrucksvollen Grafik lebt, umsetzen?", fragte ich mich. Zum Glück hat Tecmagik die Vorlage nicht blind übernommen, sondern sich Gedanken über das Spielkonzept gemacht. Ähnlich wie bei den beiden anderen Tecmagik-Titeln merkt man auch diesem Modul an, daß jemand motiviert hinter dem Produkt stand und technisch hervorragende Programmierer unter seinen Fittichen hatte. Shadow of the Beast geriet zwar nicht zum Erste-Klasse-Action-Adventure, zeigt aber spielerische Kompetenz. Grafisch und musikalisch zählt es auf jeden Fall zur Master-System-Spitzenklasse. So ein zartes Parallax-Scrolling sieht man auf Segas 8-Bit-Konsole extrem selten. Wer auf Action steht, ein paar Puzzels nicht abgeneigt ist und keine bahnbrechenden Innovationen erwartet, sollte zugreifen. Shadow of the Beast ist ein angenehm durchgestylter, spielerisch ausgewogener und technisch eindrucksvoller Action-Mix.

MARTIN GAKSCH

SHADOW OF THE BEAST
MASTER SYSTEM

SPIELETYP:

HERSTELLER: Tecmagik
TESTVERSION VON: Tecmagik

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

73% GRAFIK
73% MUSIK
61% SOUNDEFFEKTE
66% SPIELSPASS



Der erste Obermotz im Höhlenlabyrinth trägt eine blaue Kristallkugel, die Ihr treffen müßt

GHOSTBUSTERS

ALIEN STORM



Fröhliches Monstergekloppe über acht Levels

Automaten-Version und Mega-Drive-Umsetzung dienten als Vorbild: Dank Sega dürfen nun auch Master-System-Besitzer und (unter Zuhilfenahme des entsprechenden Adapters) Game-Gear-Fans mit "Alien Storm" auf Monsterjagd gehen.

Ihr dürft zwischen zwei Bildschirm-Helden wählen: Der bullige Gordon und sein Blechkumpel Slammer unterscheiden sich hauptsächlich im Aussehen (und damit in der Animation), in der Wahl der Waffen und der speziellen Sonderausstattung: Gordon pfeift eine Kurzstreckenrakete herbei, während Slammer sich selbst in die Luft jagt.

Abwechselnd flammt und ballert Ihr vor horizontal scrollendem Hintergrund oder schießt in einer 3-D-Sequenz. Dabei müßt Ihr auf herumliegende Extrawaffenbehälter achten: Eine Batterie mit leuchtendem "E" als Beschriftung spendiert lebenswichtige Energie, sammelt Ihr ein "E", springt sogar ein Leben raus.

FAZIT Auf dem Master System ist Alien Storm stark beschnitten: Zwar gibt's alle drei verschiedenen Actionsequenzen, der weibliche Held mußte jedoch zugunsten von Mann und Roboter verschwinden. Noch negativer ist das Fehlen des Zwei-Spieler-Modus. Dadurch leidet der Metzelspaß und die spielerischen Mängel des Originals schieben sich schonungslos in den Vordergrund. Die Grafik ist hübsch, die Animationen sind auch ganz O.K. Dafür nerven der zähe Spielfluß und die tumben Soundeffekte. Letztere muß man leider schon fast als akustischen Master-System-Standard hinnehmen. Alles in allem bleibt Alien Storm knapp über dem Actiondurchschnitt, Grafikexzesse und spielerische Saltos darf man von diesem Modul nicht erwarten.

WINNIE FORSTER

ALIEN STORM
MASTER SYSTEM

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 100 Mark

69% GRAFIK
50% MUSIK
46% SOUNDEFFEKTE

60% SPIELSPASS

SCHLAFPILLE IM SCHLEICHFLUG

ACE OF ACES



Ein trister Blick aus dem Cockpit

In der Flugsimulation "Ace of Aces" erwarten Euch drei Trainings- und vier Kampfeinsätze. Bei den Feindflügen müßt Ihr einen Zug und einige U-Boote bombardieren, einen Bomberverband und einen V1-Transporter abschießen, und natürlich lebendig zurückkehren.

Nachdem Ihr einen Auftrag ausgewählt habt, erhaltet Ihr einen kurzen Bericht mit nützlichen Hinweisen. Bestätigt Ihr die Annahme der Mission, muß noch die Bewaffnung festgelegt werden. Dann seid Ihr schon in der Luft, mit Sicht aus dem Cockpit. Hier findet Ihr alles, was ein Pilot braucht: künstlichen Horizont, Höhenmesser, Radar und vieles mehr. Den Blick nach links oder rechts wendend, werden die Triebwerksanzeigen, Fahrwerk und Landeklappen bedient. Drückt Ihr Knopf 1 und Steuerkreuz nach unten, seht ihr den Bombenschacht, wo die Waffen anzuwählen sind. Knopf 2 feuert die aktuelle Waffe (Bordkanone oder Raketen) ab. Werden beide Knöpfe gleichzeitig gedrückt, erscheint eine Übersichtskarte, auf der man sich regelmäßig orientieren muß. Spätestens wenn Ihr Euch dem Zielort nähert, werdet Ihr von Me109-Jagdflugzeugen angegriffen.

FAZIT Immerhin stimmt das Ambiente: hübsch gezeichnete Grafiken, viele Instrumente, verschiedene Aufträge und allerlei Waffensysteme. Leider fliegt sich der rasante Jagdbomber wie ein Tanklastzug: keine Rollen oder Loopings, nur träges Gekurve. Luftkampf bedeutet hier, daß die Flugzeuge frontal aufeinander zufliegen, ohne raffinierte Manöver. Richtiges Fluggefühl kommt nicht auf. Im wesentlichen sind die Aufträge gleich. Alles, was man zu sehen bekommt, ist eine monoton dahinzuckelnde Wolkendecke. Viele Knöpfe werden bedient, aber eine Änderung im Flugverhalten spürt man kaum.

STEPHAN ENGLHART

ACE OF ACES
MASTER SYSTEM

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: 7 Missionen

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 100 Mark

68% GRAFIK
19% MUSIK
22% SOUNDEFFEKTE

20% SPIELSPASS

WIEDERSEHEN MACHT BEULE

DOUBLE DRAGON II

Diese beiden Jungs kommen so schnell in keine Kranken-, Unfall- oder gar Lebensversicherung: Seit Ende der 80er Jahre verbringen sie ihre Freizeit ausschließlich mit Rempeln, Prügeln oder der Beschädigung fremden Eigentums. Und da der (gute) Zweck die (rabiaten) Mittel heiligt, wurden inzwischen alle gängigen Heimcomputer- und Videospielsysteme mit zumindest einem Auftritt der gefürchteten "Double Dragons" beglückt.

Während fürs NES gerade der dritte Teil entsteht (den ersten gab's hierzulande nur für Master-System-Spieler), bastelte Acclaim parallel dazu die langerwartete Fortsetzung der Game-Boy-Prügelei.

Daß es überhaupt noch ein Bösewicht wagt, die beiden angeblich friedliebenden Brüder in den Zustand permanenter Raserei zu versetzen, überrascht. Diesmal war ein Unhold gar so ungeschickt, die Gebrüder Dragon als Mörder zu denunzieren. Welch Fehler! Sofort machen sich zwei aufrechte Game-Boy-Spieler auf den Weg, das Vergehen zu rächen und umzuhauen, was sich ihnen in den Weg stellt.

Die folgende Handlung ist somit klar: Alleine oder zu zweit (über Link-Kabel) macht man sich durch horizontal-scrollende Umgebung auf den Weg, den Begriff "Straßenschlacht" neu zu definieren. Die Feinde sind zahlreich, die Schlagvarianten der Brüder ebenfalls: mit dem ersten Feuerknopf wird entschlossen getreten, mit dem zweiten kräftig geboxt. Wie schon bei allen anderen Double-Dragon-Auftritten, entwickeln sich aus diesen Grund-Unhöflichkeiten komplexere Angriffe. Man darf den Feind herumschleudern oder dezent in den Staub schubsen. Drückt man beide Feuerknöpfe gleichzeitig, geht der eigene Kampfsportrecke in die Knie — jedoch nur, um zu einem noch vernichtenderen Kicksprung anzusetzen.

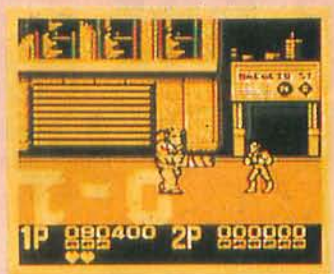
Je nach Entschlossenheit und Stärke des Kontrahenten macht dieser das Spielchen zwei- oder dreimal, manchmal sogar häufiger mit, bis er den Geist aufgibt bzw. freundlich blinkend verblaßt und schließlich verschwindet.

Der Lebensgeist der Spieler ist durch eine Anzahl Herzchen dargestellt, die wiederum in sechs Energiebalken zerfallen. Geht ein Double Dragon zu Boden, verschwindet ein Balken; sind alle Balken verbraucht, muß das erste Herzchen dran glauben.

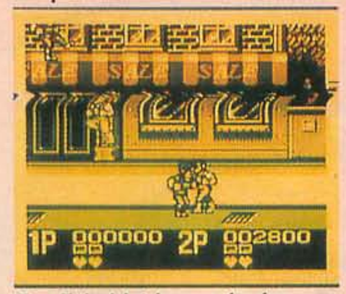
Frischenergie liegt genau wie das ein oder andere Mordwerkzeug buchstäblich auf der Straße. Taucht einer der nützlichen Gegenstände auf, werden die Brüder so für ein paar Sekunden zu erbitterten Gegnern. Auch den grobschlächtigen Feinden kann man die Waffe aus der Hand treten und einsacken.



Ein vielversprechendes Introbild stimmt auf die Prügelein ein



Die Endgegner erkennt man hauptsächlich an ihrer Größe

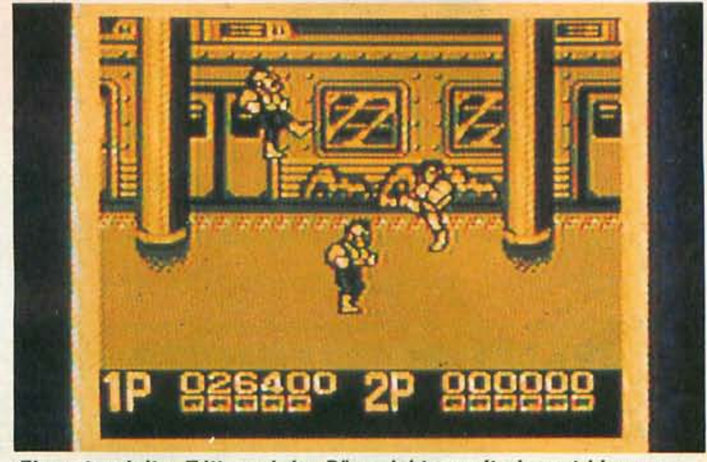


Der Feind ist immer in der Überzahl



Auch während des Spiels darf ein Zweiter einsteigen


Detaillierte Grafik und hübsche Animation bei DD II

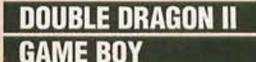


Ein gutgezielter Tritt, und der Bösewicht segelt elegant hinweg

FAZIT **Merke: Wo Double Dragon draufsteht, ist meist nicht viel Jugendfreies und Geschmacksneutrales drin. Auch wenn einem auf dem Winz-Bildschirm des Game Boys und in der Hitze des Gefechts so manches Detail entgeht, kommt der brutale Handlungsablauf doch "gut" zur Geltung. Denn die Grafik ist hervorragend: Die Kämpfer sind prächtig animiert, das Scrolling ist sauber und alle Hintergründe sind schön gezeichnet. Auch die Soundeffekte und die Hintergrundmusik schaffen es locker über den Durchschnitt. Wer auf derbe Prügeleien steht, hat deshalb keinen Grund, Double Dragon II im Regal zu lassen. Eine Ausnahme sollten jedoch Actionanfänger machen: Trotz großzügigem Energievorrat hat man eine schwere Aufgabe vor sich; und meist grinst das Game Over schon beim ersten Endgegner. Das macht dieses Modul für Fortgeschrittene jedoch um so interessanter, auch wenn gegenüber dem ersten Teil nichts grundlegend Neues geboten wird.**

WINNIE FORSTER

DOUBLE DRAGON II
GAME BOY

SPIELETYP:


HERSTELLER: Acclaim
TESTVERSION VON: Acclaim

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark



75% GRAFIK
70% MUSIK
65% SOUNDEFFEKTE
72% SPIELSPASS


VIDEO GAMES
HOLT EUCH DAS NÄCHSTE HEFT!
In VIDEO GAMES findet Ihr die besten Videospiele der Welt !!!
Jetzt Erster sein!
Sichert Euch jetzt die nächste Ausgabe von VIDEO GAMES.
Ihr bekommt die neueste VIDEO GAMES im Februar druckfrisch – noch bevor sie am Kiosk ausliegt.
Bestellt Euer brandaktuelles Heft einfach mit der Karte rechts, oder mit dem Coupon links unten.
Die drei wichtigsten Vorteile:
• Der garantierte Heft Vorteil!
Ihr sichert Euch die nächste Ausgabe von VIDEO GAMES.
• Der spitzen Zeit Vorteil!
Ihr habt VIDEO GAMES, das Special von Power Play, noch bevor es am Kiosk ausliegt.
• Der bequeme Liefer Vorteil!
Ihr könnt Euch zu Hause bequem machen. VIDEO GAMES kommt ganz von allein!
Heft Nr.1
Heft Nr.2
Heft Nr.3
Ergänzt gleich Eure Sammlung. Kreuzt einfach auf dem Coupon links oder auf der Karte rechts oben an, welches Heft Ihr noch wollt.
Karte oder Coupon ausfüllen, abtrennen und einsenden an: VIDEO GAMES, Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5
Ja, ich will die nächste Ausgabe von VIDEO GAMES!
Ich bestelle die nächste Ausgabe von VIDEO GAMES für DM 7,- zzgl. Versandkosten (nur DM 1,-). Senden Sie mir das Heft umgehend nach Erscheinen zu. Bei der Gelegenheit möchte ich gleich meine Sammlung vervollständigen, schicken Sie mir noch ☐ Heft Nr.1, ☐ Heft Nr.2, ☐ Heft Nr.3 (Gewünschtes bitte ankreuzen), ebenfalls zum Preis von je DM 7,- zzgl. Versandkosten. Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.
Hier meine Adresse:
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Ort
Datum, Unterschrift

(Coupon)

(Coupon)

SCHUMMEL-TRICKS & SPIELE-LÖSUNGEN

Diesmal gibt's die dickste Ladung Tips und Spielelösungen in der Geschichte von *VIDEO GAMES:* Ihr habt für uns sowohl die Mega Drive-Rollenspiele "Shining in the Darkness" und "Phantasy Star III" durchgespielt und kartografiert, als auch "Mystical Ninja" (Super Famicom) erforscht. Für Game-Boy-Abenteurer halten wir die Lagepläne zu "Sword of Hope" und "Castlevania II" bereit. Aber auch Besitzer aller anderen Systeme und Freunde kleinerer Cheats und Tricks kommen in unserem extradicken Tips-Special auf ihre Kosten. Falls Ihr selbst noch einige Hilfestellungen zu aktuellen Spielen auf Lager habt und zu einer finanziellen Entlohnung nicht nein sagt, solltet Ihr Euer Material an folgende Adresse schicken.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Video Games
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München
Ciao, Euer

W. Forster

MYSTICAL NINJA (Super Famicom)

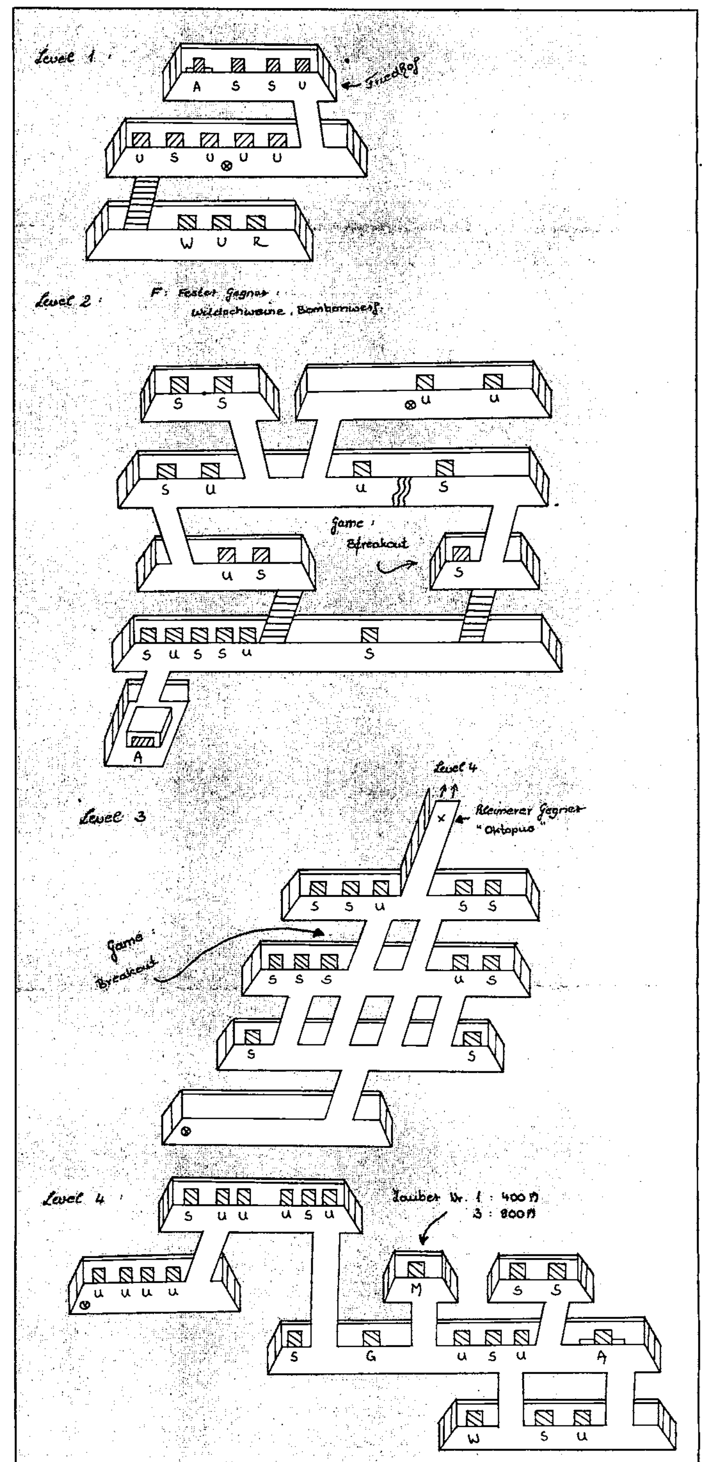
Tobias Reich, der sich nicht ganz zu Unrecht als "Gamemaster" bezeichnet, hat der Welt des "Mystical Ninja" auf seinem Super Famicom einen längeren Besuch abgestattet. Er erbeutete eine Menge nützlicher Tips und kartographierte jeden Winkel des Konami-Spiels.

Level 1: Hier dürfte es kaum Probleme geben: Nachdem Ihr den Endgegner weggeputzt habt (weicht den fliegenden Tellern des Geistes aus und ballert von unten auf sie; zum Wechseln der Waffe drückt Ihr den rechten Taster), geht Ihr in den Laden und erkauft Euch für 100 Münzen den Eingang zum Labyrinth. Macht das eventuell öfters, da Ihr jedesmal ein Extraleben (rotes Dreieck mit weißen Zeichen) erhaltet. Wenn Ihr Euch in der Actionsequenz bei der Glocke nach unten fallen laßt und den Grabstein verschiebt, findet Ihr außerdem einen Geheimgang. Falls Ihr Geld benötigt, lauft Ihr vom Start aus nach rechts und erreicht bald eine Stelle, die sich zum Münzensammeln hervorragend eignet. Achtet jedoch auf die Zeit und darauf, daß Ihr den Level mit nicht weniger als 5000 Münzen verlaßt.

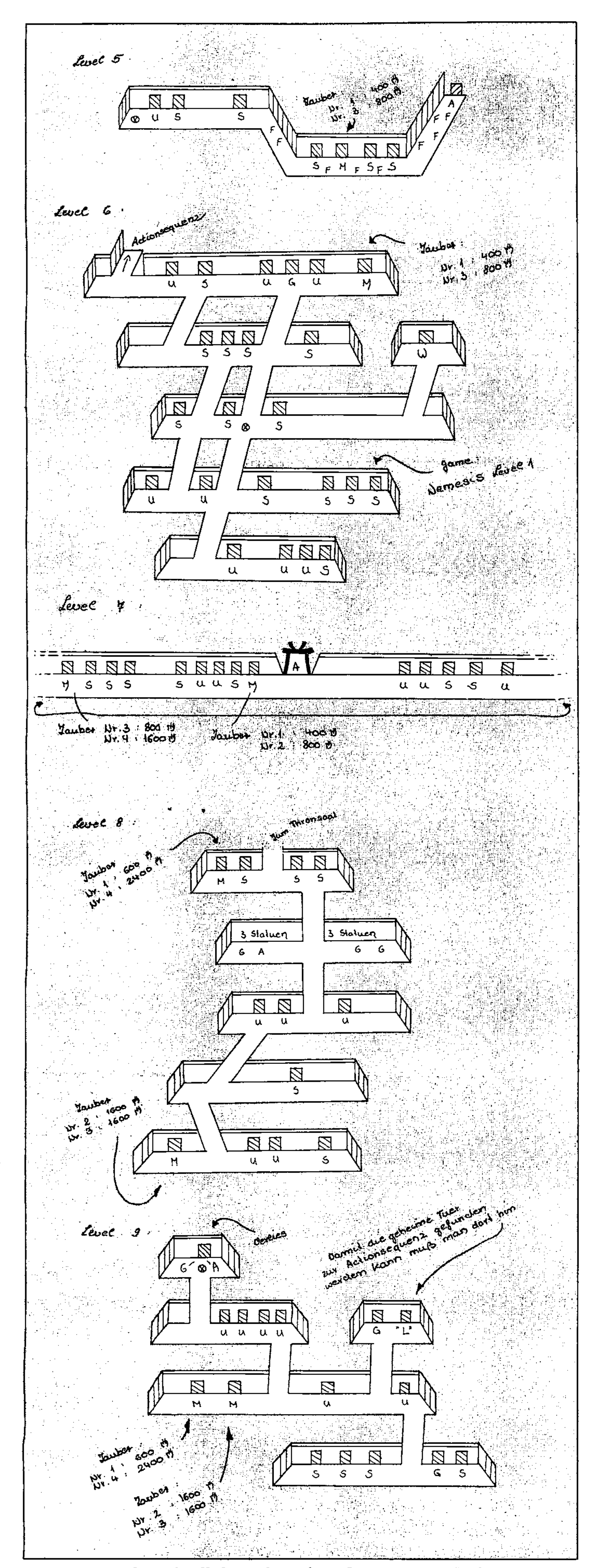
Level 2: Auch hier gibt's kaum etwas Besonderes. Deckt Euch jedoch gut mit Hüten und Rüstungen ein. Den Endgegner zu besiegen, hackt Ihr vom Gerüst aus alle gelben und roten Bälle herunter. Danach ballert Ihr den Hund aus sicherer Entfernung ab, wobei auch der Abwurf von Bomben seine Wirkung kaum verfehlt.

Level 3: Keine Actionsequenz, dafür aber reichlich Gelegenheit zum Spielen und Wetten bietet dieser Level. Wenn Ihr den Octopus plattmacht, danach nach oben lauft und wieder umkehrt, könnt Ihr nochmals gegen den Tintenfisch antreten. So läßt sich eine Menge Geld verdienen.

Level 4: Kauft hier alle Rüstungen und Helme sowie (für 800 Münzen) den Zauber. Bleibt in der Actionsequenz bei den sich drehenden Treppe



"Legend of the Mystical Ninja"-Legende
***A:** hier geht's zu den Actionsequenzen; **S:** Geschäfte, Spielkasinos und ähnliche Gebäude; **W:** Wahrsager; **R:** Reisebüro; **U:** unwichtige, da in japanisch gehaltene Infos; **M:** Magischer Laden; **G:** Geheimgang; **F:** "Fester" Gegner*



Level 7: Der Start ist links neben dem Ausgang zur Actionsequenz

der Extras wegen brav rechts und springt ganz oben schließlich nach links. Habt Ihr dort die beiden Sumo mit dem Ball besiegt, müßt Ihr Euch den auftauchenden Geist mit Schüssen vom Leibe halten. Ist er zu groß um hochzuspringen, solltet Ihr ihn mit dem Zauber den Garaus machen: Start drücken, Zauber anwählen, Start und mit der X-Taste feuern.

Level 5: Auf die goldenen Kugeln der Actionsequenz müßt Ihr springen, sobald sie maximale Höhe erreicht haben. Die Mädels, die Euch mit Wasser übergießen, macht Ihr so früh wie möglich unschädlich. Beim Endgegner benützt Ihr ausschließlich Schüsse und Bomben.

Level 6: Auch wenn dieser Level der schwerste des gesamten Spiels ist, solltet Ihr ihn bis auf den letzten Winkel untersuchen. Viele nützliche Shops warten auf Eueren Besuch. So muß man sich um den Actionteil betreten zu können, im Laden ein Schild für knapp 1000 Münzen kaufen. Haltet Euch in der Actionsequenz möglichst weit unten. Im zweiten Abschnitt könnt Ihr auch hinter den Wasserfall treten, wenn Ihr auf der Klippe wartet bis dieser sich zurückzieht. Der Ausgang links oben bringt Euch zu einem Obermotz, der mit gezielten Schüssen auf den Kopf relativ schnell überwunden ist.

Level 7: Da der "normale" Spielabschnitt kein Ende besitzt (siehe Karte) und von lästigem Federvieh bewacht wird, solltet Ihr Euch schnell nach rechts zum Ausgang begeben. Die folgende Actionsequenz ist einfach zu überleben...

Level 8: Drei Paar Schuhe oder 980 Münzen in bar, solltet Ihr beim Eintreten in diesen Level Euer eigen nennen. Habt Ihr keines von beiden, könnt Ihr eigentlich gleich Reset drücken.

Wer über festes Schuhwerk in dreifacher Ausführung verfügt, aber ansonsten pleite ist, begibt sich nach Norden zum ersten Vorhof des Schlosses. Die Statuen (zwei rechts, drei links) zerstört Ihr und betretet den Geheimgang (siehe Karte). Mit drei Paar Schuhwerk müßtet Ihr mindestens 800 Münzen und sechs Einheiten Zusatzenergie aufspüren. Sobald Ihr knapp 1000 Münzen beisammen habt, geht Ihr zum Shop links vom Eingang zum Thronsaal. Dort kauft Ihr das Buch und bringt es zum König. Danach geht's in den Actionlevel, der sich hinter der mittleren Löwenstatue und auf der linken Seite befindet. Danach folgen 6 Abschnitte:

1. Abschnitt: Kein Problem für Euch, nach links zu kommen
2. Abschnitt: Ausgang ist auf der rechten Seite hinter der Statue
3. Abschnitt: Wartet, bis Ihr oben seid, dann schnell nach rechts hinaus
4. Abschnitt: Marschiert vorsichtig bis zum Endgegner; springt auf die herankommenden Teile und bekämpft den Feind.
5. Abschnitt: Nur mit gutem Sprungtiming könnt Ihr diesen Abschnitt überleben
6. Abschnitt: Tötet jedoch alle Monster, bevor Ihr ins Loch springt

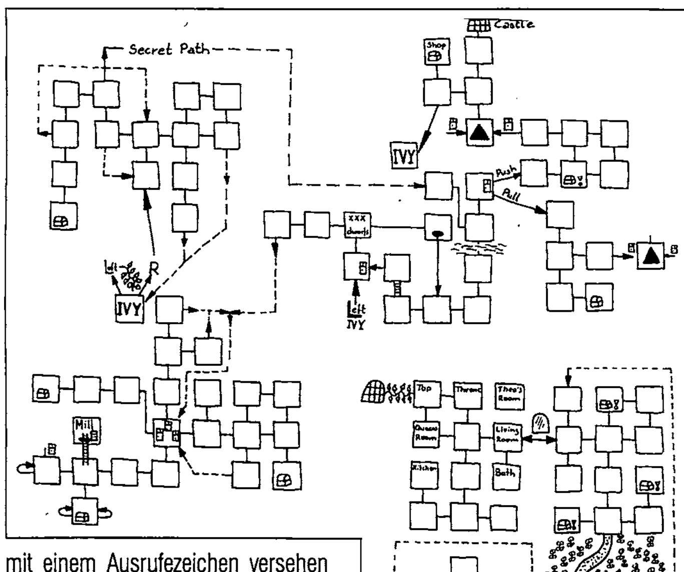
Endgegner: Hier habt Ihr unbegrenzte Energie. Schießt immer auf den Kopf und weicht den Stacheln aus. Die Prinzessin ist nun befreit – wird jedoch binnen Sekunden ein zweites Mal entführt und in den nächsten Level verschleppt.

Level 9: Begebt Euch möglichst schnell zur Tür, die auf der Karte mit einem "L" markiert ist. Plaudert mit dem Typen dahinter und kehrt zum Start zurück, wo Ihr nun in der oberen Wand einen Geheimgang findet. Die Actionsequenz dahinter ist einfach, die Endgegner haben es jedoch in sich. Ihr habt also besser ein paar Heiltränke im Gepäck. Die ersten beiden Feinde erlegt Ihr mit bewährter Taktik, den berittenen Samurai mit Bogen könnt Ihr jedoch weder mit dem Stock, noch mit den Schüssen verletzten. Deshalb müßt Ihr seine Pfeile durch geschicktes Zurückschlagen auf den Kopf seiner Katze lenken. Sobald diese den Geist aufgegeben hat, kommt der Samurai heran: Beschießt Ihn, wenn er sich auf dem Boden rollt, wobei Ihr relativ sicher seid, wenn Ihr in der linken oder rechten unteren Ecke liegt. Wenn er sich an der Decke beweg, lauft Ihr unter ihm hindurch, um ihn wieder herunterzuholen. Habt Ihr den Trick raus, ist der Rest kein Problem mehr. Jetzt gibt's nur noch die kurze, aber schöne Endsequenz zu bestaunen.

SWORD OF HOPE (Game Boy)

Auch das Game-Boy-Rollenspiel "Sword of Hope" ist schon überwunden: Andreas "Leon" Gall darf sich über eine dicke Belohnung freuen. Hier seine teils recht kryptischen Tips und Andeutungen:

Martel's Domain: Besucht Martel zweimal, um Euch Tür und Tor öffnen zu lassen. Betet und bittet am Altar und laßt an der Kirchenorgel Euren Charme spielen. Beim dritten Besuch solltet Ihr ganz rabiat der Taube eins überziehen. Schaut Euch außerdem den Brunnen einmal genauer an! Öffnet alle Truhen, die auf der Karte nicht



mit einem Ausrufezeichen versehen sind. Den Schlüssel zu "Shabow's Domain" findet Ihr ganz unten. Klopft an eine Wand, um an das Grab des Swordsman zu kommen.

Shabow's Domain: "Look Surround" ist sehr hilfreich; die Höhle ist übrigens kleiner als man anfangs denkt. Um Eure Hitpoints aufzufrischen, müßt Ihr mehrmals die rechte Vase öffnen. Das Mondstück findet Ihr links unten – den Schlüssel zu

Sword of Hope: Durch diese Domains müßt Ihr durch The Underground Castle: Es naht das Ende

"Camu's Domain" erhaltet Ihr wiederum, wenn Ihr Euch an der Brücke das Wasser näher anseht.

Camu's Domain: Besiegt in der Höhle den Imp. Es lohnt sich an einen Stein zu klopfen. Mit dem Saphir begebt Ihr Euch schleunigst zum Swordsman. Der Mudman ist natürlich im Sumpf zu Shabow's Domain. Artic 2 – und er ist schnell besiegt. Einen Ring solltet Ihr dann an den Quellen benutzen – speichert jedoch davor den Spielstand beim Schamanen ab. Mit Charme besiegt Ihr den Vampir in Martel's Domain und mit dem Horn des Einhorns läßt sich die Pagode öffnen. Camu's Taube sollte man öffnen! Außerdem war da doch noch das Mondfragment !?!

Die Antworten auf die Fragen an der Quelle:

Do you think you get something from me? Yes

Are treasure chests more than mimics? No

Did you never told a lie? No

Do you like everyone? No

Do you like green more than blue? Yes

Die Fragen können auch anders lauten, dürfen jedoch niemals falsch beantwortet werden. Als Belohnung erhaltet Ihr eine Lampe mit der man im Underground einen Secret Path findet.

Underground Castle: Benutzt beiden drei Türen den Ring. Im Raum mit dem Efeu (Ivy) solltet Ihr an die Wand klopfen und den Efeustrang öffnen. Die rechte Efeuranke birgt nichts Besonderes; mit der Lampe erkennt Ihr jedoch einen Geheimgang. Die linke hingegen bringt Euch über Umwege zu einem Zwergentrio. Der mittlere der Winzlinge entpuppt sich als ein Mädchen. Die Fähre befördert Euch über den Fluß; das kostet Euch 40 Hitpoints.

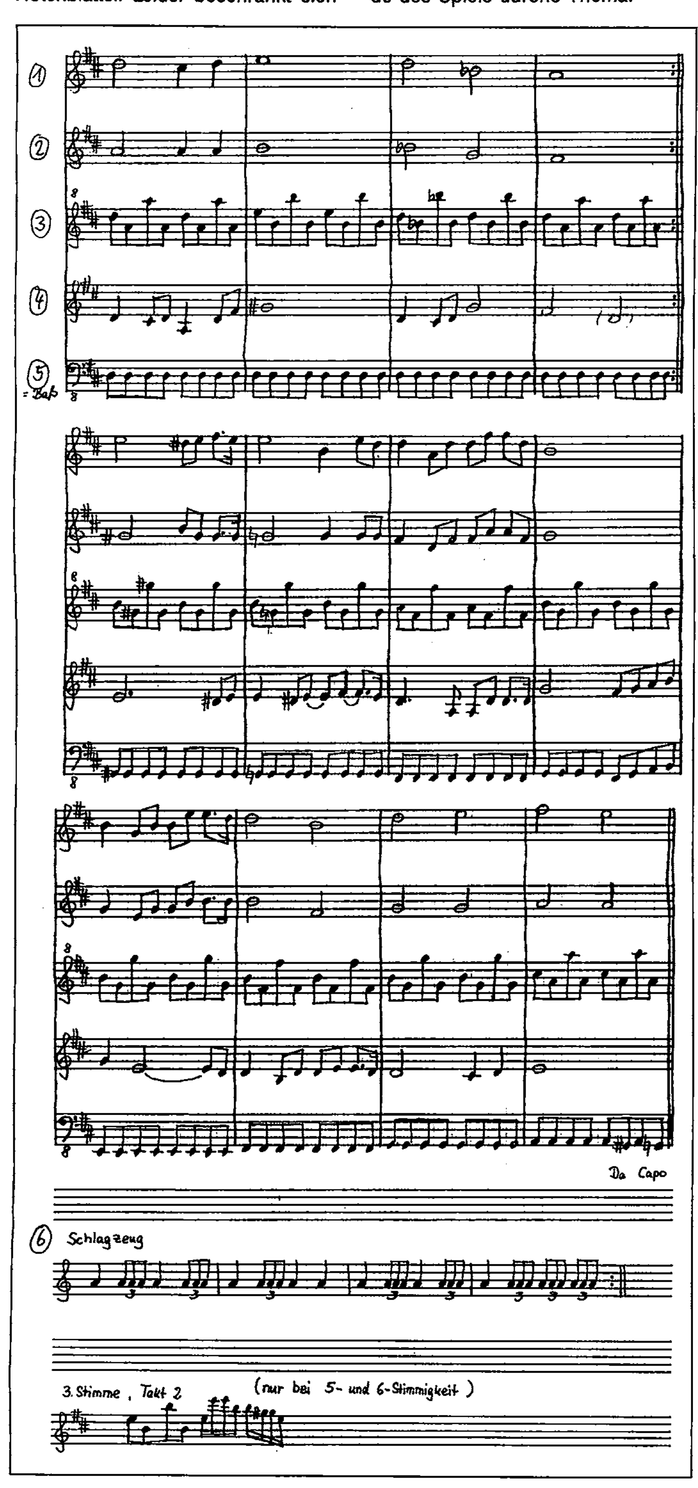
Castle: Vergeßt nicht Efeu zu sähen. Am Thron erhaltet Ihr den "Secret"-Spruch. Dreht im Badezimmer das Wasser auf und benutzt im Living Room den Secret-Spruch. So kommt Ihr in die "Mirror World". Klopft in der Höhle an den Steinen. Die Tür zum König öffnet Ihr mit dem "Ruby". Den Bösewicht selbst besiegt Ihr durch abwechselndes "Fight" und "Recmax".

Sonstige Tips: Für drei Eier schenkt Euch der Old Man das Sword of Hope. Bei Vollmond solltet Ihr gegen den

Baum Treant treten: Ihr erhaltet eine Frucht, die bei Verzehr alle Energie zurückgibt. Bei Rosen hilft "Open" weiter.

PHANTASY STAR III (Mega Drive)

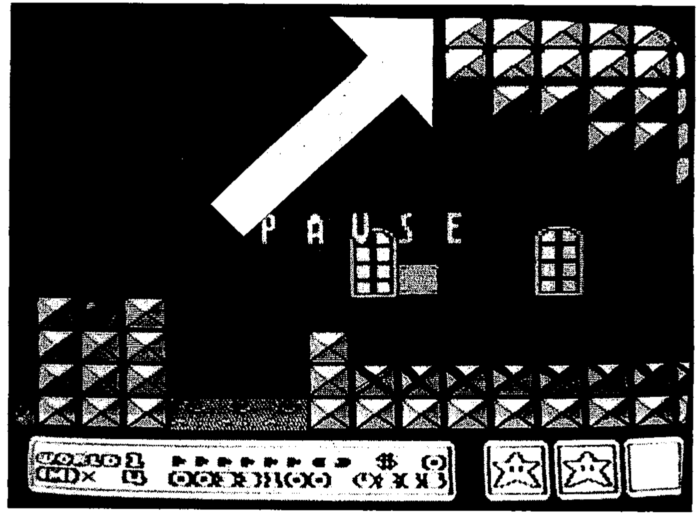
Mit der Aufforderung an die VIDEOGAMES-Redaktion, die atmosphärische "Phantasy Star III"-Musik im Blockflötenquartett nachzuspielen, sandte uns Angela Irnich folgende Notenblätter. Leider beschränkt sich die kollektive musikalische Begabung der Kollegen auf das Nachpfeifen der "Star Wars"-Titelmelodie in der rudimentären Minimalversion — wir fanden Angelas Idee jedoch gut und wollen zumindest Euch die Chance nicht nehmen, "Phantasy Star" auch musikalisch durchzuspielen. Das innovative am Soundtrack ist die Tatsache, daß sie einstimmig beginnt und mit jedem weiteren Party-Mitglied um eine Stimme zunimmt. Einzig die Baßstimme zieht sich von Anfang bis Ende des Spiels durchs Thema.



Musiker dürfen die Phantasy-Star-Musik nachspielen

SUPER MARIO BROS. III (NES)

In Super Marios verrückter Umgebung war es schon immer ein wenig komplizierter, schnell voranzukommen. Falls Ihr die magische Flöte sucht, um einzelne Welten anzuwählen, kann Euch Thomas Brandstetter weiterhelfen. Sein Bildschirmfoto zeigt Euch die Stelle im Mini-Schloß der ersten Welt, wo Ihr das wundertätige Instrument findet. Falls Ihr den Dachschwanz tragt, dürfte es keine Probleme geben: Rennt auf der mit dicken "X"-Zeichen markierten Stelle solange hin und her, bis Ihr vom Boden abhebt. Fliegt nun zum Bildschirmrand, genauer an die mit Pfeil markierte Stelle. Nun ist Mario nicht mehr zu sehen: Drückt auf dem Steuerkreuz nach rechts und gleichzeitig den B-Feuerknopf; außerdem müßt Ihr die A-Taste weiterhin bearbeiten, da Ihr ja schließlich in der Luft bleiben wollt. Sobald Mario wieder festen Boden unter den Füßen hat, lauft Ihr nach rechts, bis es nicht mehr weiter geht. Drückt das Steuerkreuz nach oben und Ihr gelangt in einen geheimen Raum, in welchem Ihr auch die gewünschte Flöte findet. Welche Welten Ihr von nun an anwählen könnt, hängt übrigens von der Welt ab, in der die Flöte benutzt wird.



Laßt Mario an der gekennzeichneten Stelle verschwinden

PHANTASY STAR III (Mega Drive)

Angela Irnich ist durch: Nach nächtelangen Rollenspielsitzungen hat sie alle Gegenden des dritten Teils der "Phantasy Star"-Serie fein säuberlich kartographiert. Für diesmal wollen wir uns mit knapp der Hälfte der nützlichen Karten begnügen — Anfang nächsten Jahres gibt's dann den Rest.

Außerdem hat Angela noch ein paar kurzgehaltene Tips auf Lager: In Shusorau befindet sich oben links ein Springbrunnen. Betritt man diesen, befindet man sich im Keller des Schlosses. Auch die Springbrunnen con Cille sind begehbar.

Wenn man Wren's Sub-Party gefunden hat, begibt man sich nach Hazatak auf Aridia. Von dort aus geht man ein Feld Richtung Ost und ein Feld Richtung Süd.

In Aerone geht Ihr auf dem untersten Pfad Richtung Osten.

Die "Legendary Weapon's" findet man an folgenden Orten:

Orakio's Sword: Im Schloß unter Wasser auf Landen

Miun's Claw: Miun ist das Mädchen, das Mieu zu Verwechseln ähnlich sieht und seit 1000 Jahren durch die Wüste von Aridia läuft. Zeigt Ihr Orakio's schwarzes Schwert, dann erhaltet Ihr die "Claw"

Siren's Shot: Siren befindet sich auf Sage Isle und überläßt Euch die Waffe kampflos

Laya's Bow und *Lune's Slicer* erhaltet Ihr automatisch. Befinden sich alle Waffen in Eurem Besitz, solltet Ihr jeden der alten Männer aus Sage Isle zweimal ansprechen.

Nach dem Kampf gegen Rulakir solltet Ihr Lashute — eventuell erst wenn Ihr die Kisten des Labyrinths geleert habt — noch einmal verlassen, um in der nächsten Stadt den Spielstand abzuspeichern. Danach könnt Ihr den Kampf gegen Dark Force wagen.

Dark Force und andere Obermotze besiegt man am besten mit folgender Taktik: Wählt eine magiebegabte Person aus der Party (Laya oder Kara) und spezialisiert sie im Technique Shop auf "Gires". Hat sie 30 Gires-Punkte erhalten, kann sie mittels ein-

GNADENLOS - DER KONSOLEN - und SOFTWARESPEZIALIST

MIT DEN *GNADENLOSEN* TIEFSTPREISEN

069 - 2977647 & 089 - 488074 & 0161 - 2830778

SEGA MEGA

Titel	Preis
CD ROM	**a.A.**
Aeroblaster	69,90
Airwolf	69,90
Aleste	69,90
Alien Storm	69,90
Altered Beast	19,90
Arcuss Odysee	79,90
Arrowflash	33,90
Atomic Robokid	59,90
Bare Knuckle	75,90
Basketball	59,90
Batman	69,90
Bimini Run	69,90
Blockout	69,90
Bonanza Bros.	59,90
Centurion	69,90
Crackdown	**39,90**
Dangerous Seed	49,90
Darius II	79,90
Devil Crush	79,90
Dick Tracy	35,90
D J Boy	29,90
Dynamite Duke	49,90
E - Swat	27,90
EA Hockey	79,90
El Viento	79,90
Elemental Master	69,90
Exile	99,90
Faery Tale Adv.	69,90
Fastest One (RGB)	49,90
Fatal Labyrinth	59,90
Fatal Rewind	89,90
Fighting Master	79,90
Gainground	49,90
Ghostbusters	25,90
Ghouls'n Ghosts	59,90
Golden Axe	55,90
Golden Axe II	79,90
Gynoug	75,90
Hardball	69,90
Hard Driving	59,90
Hurrican	35,90
Insector X	35,90
Ishido	49,90
James Pond	69,90
John Madden Footb.	69,90
Jewel Master	69,90
Ka - Ge - Ki	49,90
King's Bounty	69,90
Magical Hat	49,90
Megatrax	49,90
Mercs (War Wolf II)	79,90
Might & Magic (am)	89,90
Moonwalker	29,90
Monsterlair	39,90
Outrun	79,90
PGA Golf	79,90
Phantasy Star II	129,90
Phantasy Star III	129,90
Quackshot	**69,90**
Raiden	99,90
Rambo III	55,90
Rent a Hero	89,90,
Road Rash	79,90
Rolling Thunder	79,90
Shadow Dancer	44,90
Shining Darkness	129,90
Sonic Hedgehoc	69,90
Super Monaco GP	79,90
Super Shinobi	69,90
Starcontrol	75,90
Starflight	99,90
Thunderforce III	79,90
Thunderfox (RGB)	59,90
Turrican	89,90
Valis III	69,90
Volleyball	55,90
Wonderboy 3	39,90
World Cup Soccer	69,90

GAME GEAR

Titel	Preis
Grundgerät dt.	269,90
Akkuset	59,90
Widegear	29,90
Aleste	59,90
AX Battler	45,90
Baseball	45,90
Frogger	45,90
Galaga '91	49,90
Golf	39,90
Griffin	39,90
Halley Wars	45,90
Hastle Golby	39,90
Head Busters	25,90
Kinnetic Conn.	42,90
Monaco GP	45,90
Ninjya	49,90
Outrun	45,90
Pengo	39,90
Putt'n Putter	45,90
Quackshot	45,90
Space Harrier	45,90
Sonic Hedgehoc	49,90
Wonderboy	45,90

GAMEBOY

Titel	Preis
Lightplayer (Licht & Lupe)	29,90
Caseboy	**19,90**
Smartboy	15,90
Alleyway	**35,90**
Afterburst	39,90
Baseball Stadium	39,90
Battle Unit Zeoth	49,90
Battle PingPong	39,90
Blobette	22,90
Bubble Bobble	49,90
Castlevania	**49,90**
Choplifter II	49,90
Doraemon	35,90
Elevator Action	45,90
F 1 Race (o. 4 Adpt.)	**39,90**
Fianl Fantasy	59,90
Final Reverse	39,90
Ikaris	49,90
Ishido	19,90
Klax	39,90
Lacroan Heroes	25,90
Mercenary Force	35,90
Motocross	**29,90**
Palamedes	35,90
Nemesis	**39,90**
Qix	**29,90**
Quarth	**29,90**
Riding Hero	49,90
Rockman World	49,90
Snow Bros.	49,90
Soccer	35,90
Super Chinese	49,90
Tail Gator	49,90
Teenage Turtles	**49,90**
Tennis	**33,90**
Volleyfire	29,90

S.-FAMICOM

Titel	Preis
Joystick JB King	179,90
Actraiser	69,90
Big Run	59,90
Castlevania	119,90
Gradius	79,90
Ghost'n Ghouls	109,90
Dodgeball	99,90
Hyper Zone	99,90
Darius Twin	89,90
EDF	109,90
Formation Soccer	99,90
Lemmings	109,90
Little Ninja	99,90
Pilotwings	69,90
Populous	49,90
Pro Baseball	79,90
Pro Soccer	99,90
R - Type	99,90
Raiden	109,90
Simcity	49,90
Super Stadium	69,90
UN Squadron	99,90
Y's III	69,90

NEO GEO

Titel	Preis
Grundgerät	669,90
Joystick	129,90
ASO II	279,90
Baseball Stars	299,90
Blues Journey	279,90
Bowling	229,90
Boxing	299,90
Burning Fight	279,90
Crossed Swords	279,90
Ghostpilots	279,90
King of Monsters	279,90
Joy Joy Kid	249,90
Magician Lord	229,90
Nam 1975	229,90
Riding Hero	229,90
Sengoku	299,90

PC ENGINE

Titel	Preis
PC Engine RGB m. 4 Spielen	**299,90**
PC Engine GT mit 4 Spielen	**599,90**
Atomic Robokid	15,90
Blodia	15,90
Bullfight	12,90
Chase HQ	12,90
City Hunter	12,90
Doraemon	14,90
Drop Rock	15,90
Drunken Master	11,90
F 1 Dream	14,90
Formation Armed F	14,90
Genpei	11,90
Motocycle	15,90
Ordyne	12,90
Paranoia	15,90
Pacland	11,90
Power Golf	19,90
Rock On	12,90
Sidearms	14,90
Space Harrier	14,90
Tale of Monsterpath	11,90
Tiger Road	19,90
Volviev	14,90
Yaksa	12,90
Final Lap Twin	29,90
Moto-Roader	29,90
Ninja Warriors	29,90
Powergate	69,90
Pomping World CD	79,90
P 47	29,90
R -Type I	39,90
Vigilante	29,90
Wataru	29,90
Winning Shot	25,90
Wonderboy	29,90
World C. Tennis	69,90

AMIGA

Titel	Preis
Battle Isle	63,90
Blues Brothers	50,90
Bundesliga Prof.	63,90
Capcom Coll.	63,90
Double Double Bill	75,90
Face Off	50,90
Fate	63,90
Final Fight	50,90
Flames of Freedom	67,90
Flight of Intruder	75,90
Football Crazy	50,90
Hard Nova	50,90
Kathedrale	75,90
Kings Quest 5	75,90
Last Ninja 3	58,90
Lotus Esprit 2	50,90
Magic Pocketz	50,90
Megalomania	63,90
Nebulus 2	50,90
Outrun Europe	50,90
Pegasus	50,90
Robin Hood	55,90
Rodland	50,90
R-Type 2	58,90
Silent Service 2	67,90
Starflight 2	50,90
Strike Fleet	55,90
Terminator 2	50,90
Tip Off	50,90
Traders	58,90
Utopia	63,90
Zone Warrior	50,90
512 KB Erweiterung	65,90

CDTV

Titel	Preis
CDTV (dt. Version)	1399,90
Adv. Military Sim.	55,90
All Dogs go to Heaven	67,90
American Vista	135,90
Classic Board Games	67,90
Defender of the Crown	80,90
Deutschland Kompl.	50,90
Encyclopedia	106,90
Fred Fish Collection	97,90
Game Pack	55,90
Holiday Maker	63,90
Hound of Baskerville	63,90
Lemmings	63,90
Lettrix & Shiftrix	50,90
Psycho Killer	63,90
Sim City	63,90
Women in Motion	63,90
World Vista	135,90
Wrath of the Demon	63,90

MS-DOS

Titel	Preis
Air Combat Aces	75,90
Chuck Yeager Comb.	63,90
Eye of Beholder dt.	75,90
F117 A Nighthawk	75,90
Great Courts 2	63,90
Gunship 2000	75,90
Immortal	63,90
Jetfighter 2	75,90
Larry 1 VGA	75,90
Larry 5	75,90
Links	80,90
Mario Andretti	58,90
Megafortress	72,90
Might & Magic 3	72,90
Police Quest 3	75,90
Pools of Darkness	63,90
Secr. Weapons Luftw.	75,90
Sorcerers Appliance	75,90
Space Quest 1 VGA	75,90
Willy Beamish	75,90
Wing Commander 2	75,90
WC 2 Speech Pack	39,90
Winter Challenge	67,90

Weitere Spiele auf Anfrage lieferbar. Bitte jeweils die aktuellsten Preise erfragen.

Lieferung erfolgt per NN + 9,50 Versandkosten.

Spiele für Amiga & MSDOS z.T. mit dt. Anleitung bzw. in Deutsch.

Spiele für Sega, Gameboy, Super Famicom und Neo Geo sind Importe ohne dt. Anleitung. Druckfehler, Irrtum undPreisänderungen vorbehalten. Wir haften nicht für kompatibilität der Spiele.

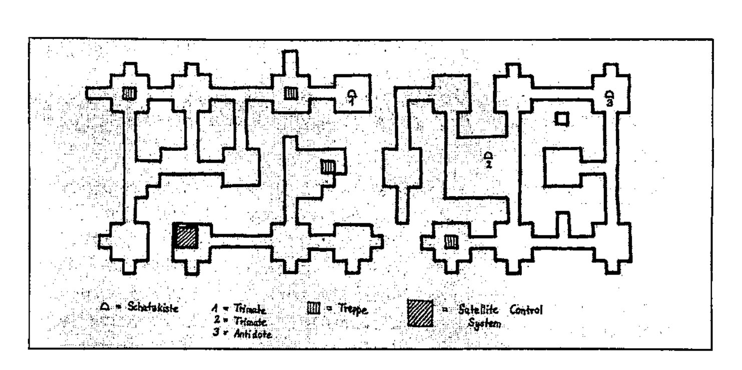
Gnadenlos Elektronik Vertriebs GmbH
Boschetsrieder Str. 28
D - 8000 München 70

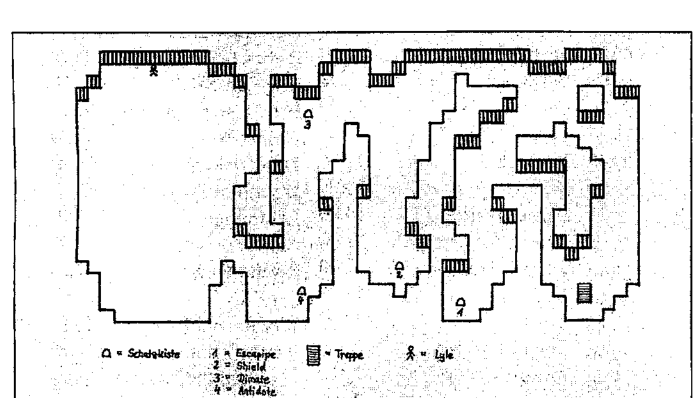
KEIN LADENVERKAUF

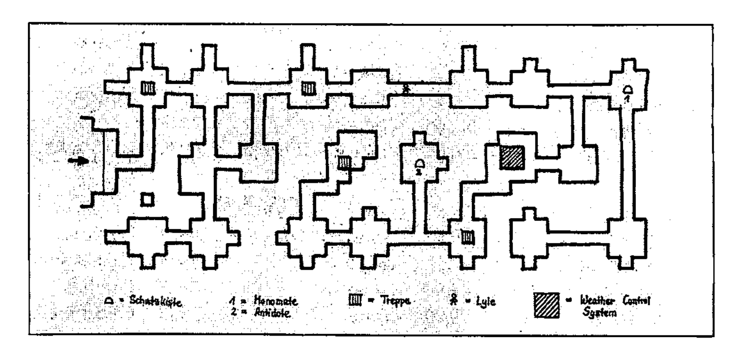
maliger Anwendung Ihrer Gires-Fähigkeit jedem Partymitglied 60 Hitpoints wiedergeben. Beim Kampf gegen Dark Force sollte die Magierin diesen Spruch in jeder Runde anwenden. Zur Sicherheit sollte ein anderer Mitstreiter ein paar Dimates zur 1. Hilfe in der Tasche haben.

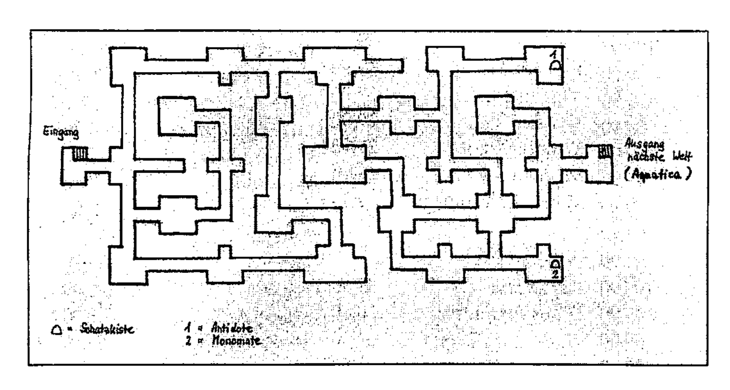
Über die Megido- und die Grantz-Techniken braucht Ihr Euch nicht den Kopf zu zerbrechen: Habt Ihr Dark Force besiegt, aktivieren sie sich im Bedarfsfall automatisch.

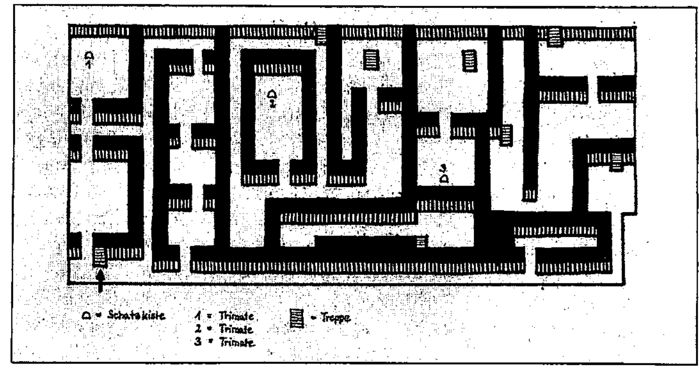
Falls Ihr irgendwelche Gegenstände von einer Generation in die nächste hinüberretten wollt, so solltet Ihr sie von Mieu oder Wren aufbewahrt werden. Dinge wie Monitor oder Steine gehen automatisch vom Vater auf den Sohn über.

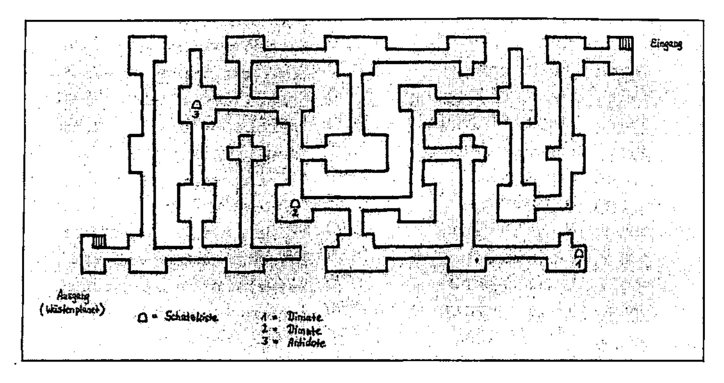


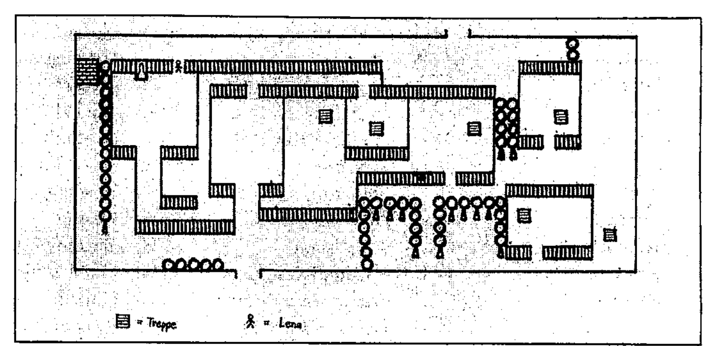


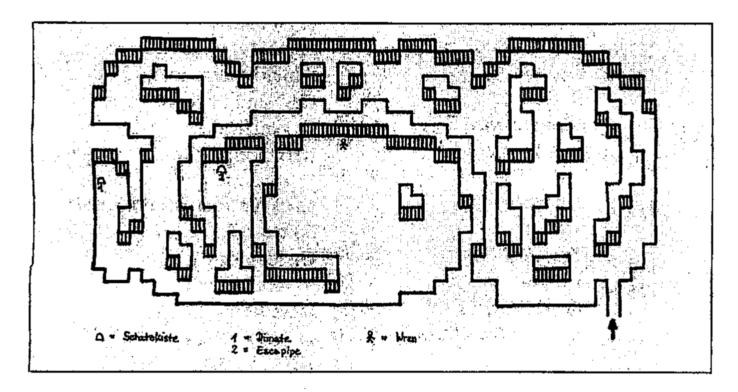


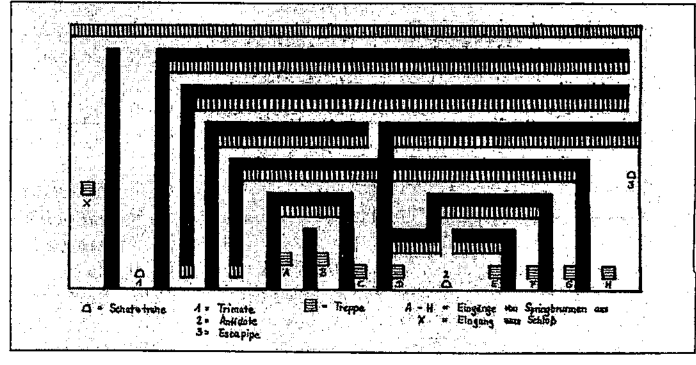


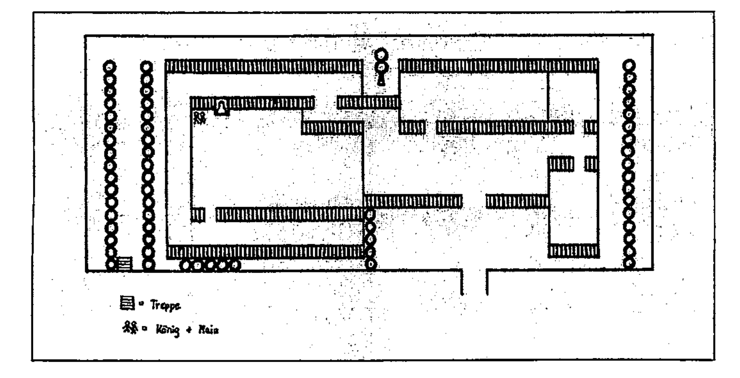


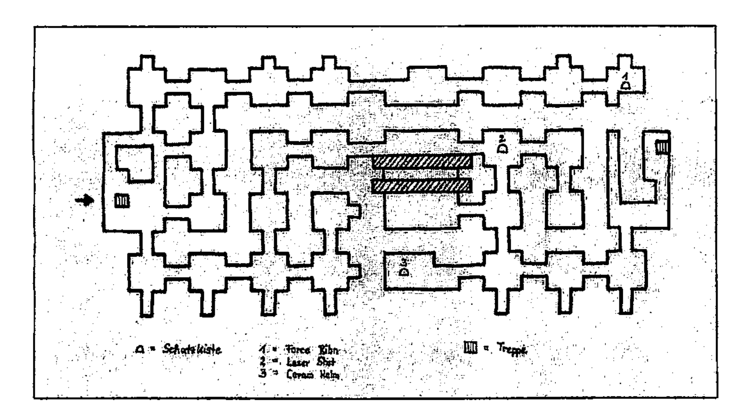












SHINING IN THE DARKNESS (Mega Drive)

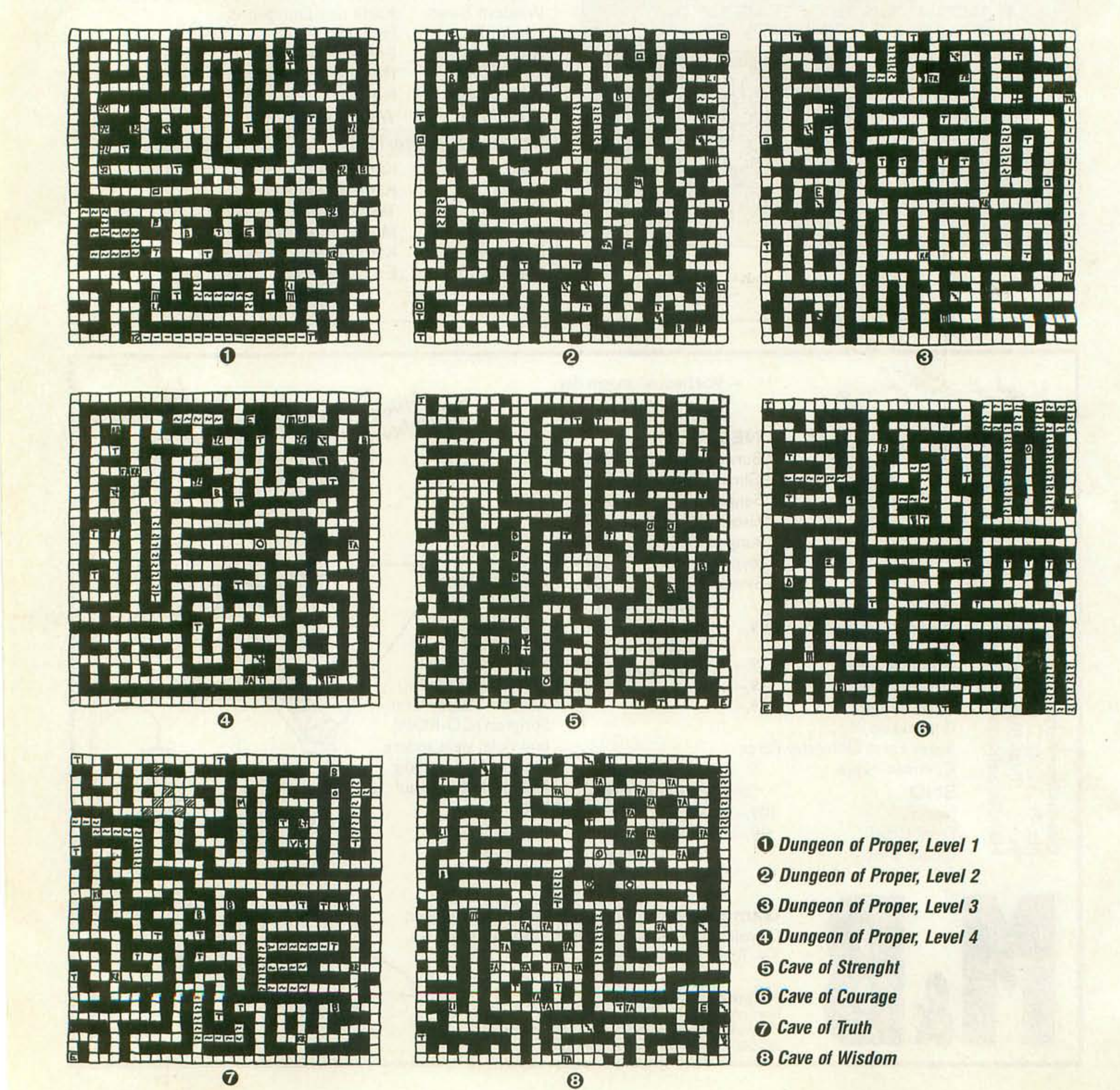
Allen Widrigkeiten zum Trotz (kurz vor dem Endgegner wurde der betreffende Spielstand auf Nimmerwiedersehen gelöscht), gelang es Richard Schulz, Rene Winterfeldt und Denis Fay, das Rollenspieljuwel "Shining in the Darkness" zu lösen. Für Euch präsentieren die drei wackeren Dungeon-Veteranen alle nötigen Karten sowie Preislisten und Erläuterungen, zu sämtlichen Zaubersprüchen und magischen Gegenständen.

Name	Nutzen
Kräuter und Getränke	
Herb	Heilung
Depoison	Entgiftung
Angelfeather	Teleportiert Euch aus dem Dungeon
Wisdom Seed	Karte des Dungeons
Healer Fruit	Heilung
Smelling Salt	Entparalysierung
Miracle Herb	Heilung und Belebung
Herb Water	Heilung
Holy Water	Wiederbelebung
Karten und Gegenstände	
Map 1	Karte, die alle Fallen anzeigt
Map 2	Karte, die alle Fallen anzeigt
Medallion	Teleportiert Euch zum Goldbecken
Orb of Thruth	Macht Wandmonster sichtbar
Forbidden Box	Kampfzauber
Magic Mirror	Errichtet eine Barriere

Mystic Rope	Seilzauber, zum Erklettern von Öffnungen in der Decke
Dark Block	Material für "böse" Waffen
Mithril Oil	Material für "gute" Waffen
Tears of Fears	Müßt Ihr ins magische Becken legen
Schlüssel	
Cell Key	Öffnet Gitter
Rune Key	Öffnet das Runentor
Dwarfs Key	Öffnet konventionell verschlossene Tore
Ringe	
Magic Ring	Regeneriert Magiepunkte
Heal Ring	Regeneriert Hitpoints
Barrier Ring	Errichtet während eines Kampfes eine Barriere

Ausbaufähigkeit von Zaubersprüchen

Name	max. Level	Name	max. Level
Heal	4	Sleep	2
Blast	4	Muddel	2
Burst	4	Blaze	4
Revive	2	Freeze	4
Detox	2	Bolt	4
Quick	2	View	1
Screen	2	Egress	1
Desoul	2	Peace	1
Vision	1	Boost	2
Slow	2		



❶ *Dungeon of Proper, Level 1*
❷ *Dungeon of Proper, Level 2*
❸ *Dungeon of Proper, Level 3*
❹ *Dungeon of Proper, Level 4*
❺ *Cave of Strenght*
❻ *Cave of Courage*
❼ *Cave of Truth*
❽ *Cave of Wisdom*

Die Legende zum "Shining in the Darkness"-Dungeonkomplex

- E Eingang
- T Truhe
- B Becken
- Z nach der "Cave of Strenght" freigelegt
- M Mauermonster
- P "Dungeon of Proper" (nach "Cave of Wisdom" frei)
- R Rotes Tor
- K Krabbe mit "Royal Tiara"
- L Loch in der Decke
- O Levelende
- D ausschlüpfender Drache
- G Gitter
- V Gefangene Maid
- S Statue
- 1 Durchgang zu 2
- 2 Durchgang zu 1
- LF Öffnung für "False Idol"
- BB Becken für "Tears of Fears"
- SB Becken für "Medallion"
- TU Turm führt auf die andere Seite
- S2 feindliche Statue
- T1 Turm zu T2
- T2 Turm zu T1
- FA Falle
- LI einseitige Tür
- KR Kreisel
- Runentor
- Tür
- Treppe
- "Cave of Strength"
- "Cave of Courage"
- "Cave of Truth"
- "Cave of Wisdom"
- Magiefelder
- herabfallende Wände
- Teleport zu diversen "Caves"
- Durchgang

Weapons	Goldkosten
01 Bronze Knife	00100
02 Wooden Club	00120
03 Short Sword	00200
04 Sword	00750
05 Bronze Saber	00300
06 Short Axe	00330
07 Woodstaff	00760
08 Morningstar	00350
09 Flail	00800
10 Main Gaude	00900
11 Fire Staff	02000
12 Bullwhip	02000
13 Endurostaff	01000
14 Longsword	02530
15 Super Flail	17500
16 Great Flail	07500
17 Hexwhip	20000
18 Thornwhip	05500
19 Long Spear	09500
20 Icestaff	03500
21 Mithril Sword	42000
22 Great Axe	11800
23 Battle Axe	01380
24 Dark Scimitar	28000
25 Steel Saber	01250
26 Fire Sword	12500
27 Short Spear	02800

▶

28	Double Axe	03200
29	Bronze Lance	05000
30	Battle Hammer	08800
31	Broadsword	09000
32	Iron Lance	12000
33	Steel Lance	20000
34	Light Blade	65000
35	Mithril Axe	38000
36	Madu	02500
37	Mithril Staff	45000

Sining in the Darkness: Waffen und Preise auf einen Blick

Armour	Goldkosten
Cotton Robe	00080
Woven Robe	00200
Straw Robe	00250
Fur Robe	00450
Hemp Robe	00700
Leather Armour	00700
Chainmail	01200
Bronze Armour	03200
Light Armour	36000
Mithril Armour	18000
Breastplate	01850
Magic Robe	16000
Light Robe	24000
Worn Robe	00040
Sun Armour	05000
Frost Armour	07500
Leather Robe	01800
Iron Armour	05600
Steel Armour	10000
Magic Mail	30000
Helm	
Steel Helm	05980
Cloth Hood	00120
Leather Helm	00300
Woven Hood	00450
Fur Hood	01030
Bronze Helm	01200
Iron Helm	03400
Royal Tiara	01000
Light Helm	19200
Magic Hood	05800
Elven Hood	14000
Shield	
Gauntled	00120
Leathershield	00300
Bronze Shield	00700
Light Shield	20000
Wood Shield	03500
Iron Shield	02300
Steel Shield	06400
Magic Shield	16500

Alle anderen Rüstungsteile im Preisvergleich

SCHNELLER VORLAUF

Das nervt: Der beste Freund schwärmt vom letzten Level, doch man selbst kaut seit Wochen am ersten Zwischengegner. Zum Glück muß man nicht alles eigenhändig durchspielen, um mitreden zu können. Paßwörter befördern Euch sofort in höchste Stufen und bringen jede Endsequenz auf den Schirm.

ROAD RASH (Mega Drive)

Das emsige Redaktionsmitglied Martin hat für Euch ein Paßwort für Electronic Arts' rassiges Motorradrennen parat:
00000 00BSO
111H5 217PU

RIDING HERO (Game Boy)

Durch drei Klassen zu jeweils 6 Rennen muß sich Irems "Riding Hero" kämpfen. Hans-Heinz Bieling hat's bereits hinter sich und verrät Euch seine erkämpften Codes:

Class 1

Runde	Code
2	BBLTBC
3	BLCJCB
4	BLHFCC
5	BMGNDB
6	BMJQDC

Class 2

Runde	Code
7	BMSHFB
8	BMTJFC
9	BPRQGB
10	BTMMGC
11	LKCHHB
12	LKHCHC

Class 3

Runde	Code
13	QFCCJB
14	QFMCJC
15	QFMKKB
16	QFRFKC
17	QFTCLB
18	QFTFLC

RAMPAGE (Lynx)

Alle 61 "Rampage"-Städte sind Eurer Zerstörungswut mit folgendem Cheat hilflos ausgeliefert. Begebt Euch in die Charakter-Auswahl und betätigt Pause bevor Ihr Euch Euer Lieblingsmonster heraussucht. Schaltet die Pause wieder aus und schnappt Euch Eure Spielfigur. Wenn nun die Schlagzeile erscheint, müßt Ihr Option 1 gedrückt halten und dabei das Steuerkreuz in eine beliebige Richtung drücken. Nun dürft Ihr Euch Euren Monsterspielplatz selbst aussuchen.
1 WGDNAWMEAYEPA
2 TGGRAWJMAWEPA
3 QGJRBWJMAUERB
4 NGMRBWJQARETB

CHOPLIFTER II (GAME BOY)

Die richtigen Paßwörter zur richtigen Zeit ersparen Euch bei der Oldie-Neuauflage "Choplifter II" so manchen Frustmoment. Robert Koops hat einige parat:

Sector	Code
1.3	LKYBYSS
2.1	CHPLFTR
2.3	RGHTHND
3.1	GDGMPLY
3.2	TRYHRDR
3.3	SPRYSKS
4.1	CMPTRWZ
4.2	CHPYBYS
4.3	VRYHPPY
5.1	GMBTQZD
5.2	LVLYTYZ
5.3	GDDYGMZ

CASTLEVANIA II (GAME BOY)

Zu faul die Castlevania-Welt eigenfüßig zu durchlaufen? Trotzdem Lust auf ein kleines Treffen mit Oberbotz Dracula höchstpersönlich? Kein Problem — Andrea Weber hat das richtige Paßwort parat: Es lautet "Kugel, Herz, Kerze, Herz".

SUPER TENNIS (Super Famicom)

Das folgende Paßwort von Stefan Kiesel befördert Euch direkt ins letzte Turnier des Tennis-Erstlings fürs Super Famicom. Selbst als Verlierer seid Ihr damit noch stolzer Erster der Weltrangliste und kommt so auf jeden Fall in den Genuß der Endsequenz. Hier das Paßwort:

4KTTGFV MNXOXV2
KCY?J1N ?LRH3MS
ODW5906 5C6PDJS
TK8TMSP QQ4

CASTLEVANIA II (Game Boy)

Kaum ist der langerwartete Nachfolger zum Konami-Hit "Castlevania" als Import zu haben, flattern uns auch schon die ersten Lösungen auf den Tisch. Alle sechs Levels zeichnete Martin Lassahn; nach seinen Angaben gibt es in "Castlavania II" erheblich mehr Bonusräume und versteckte Extras als im ersten. Viel Spaß!

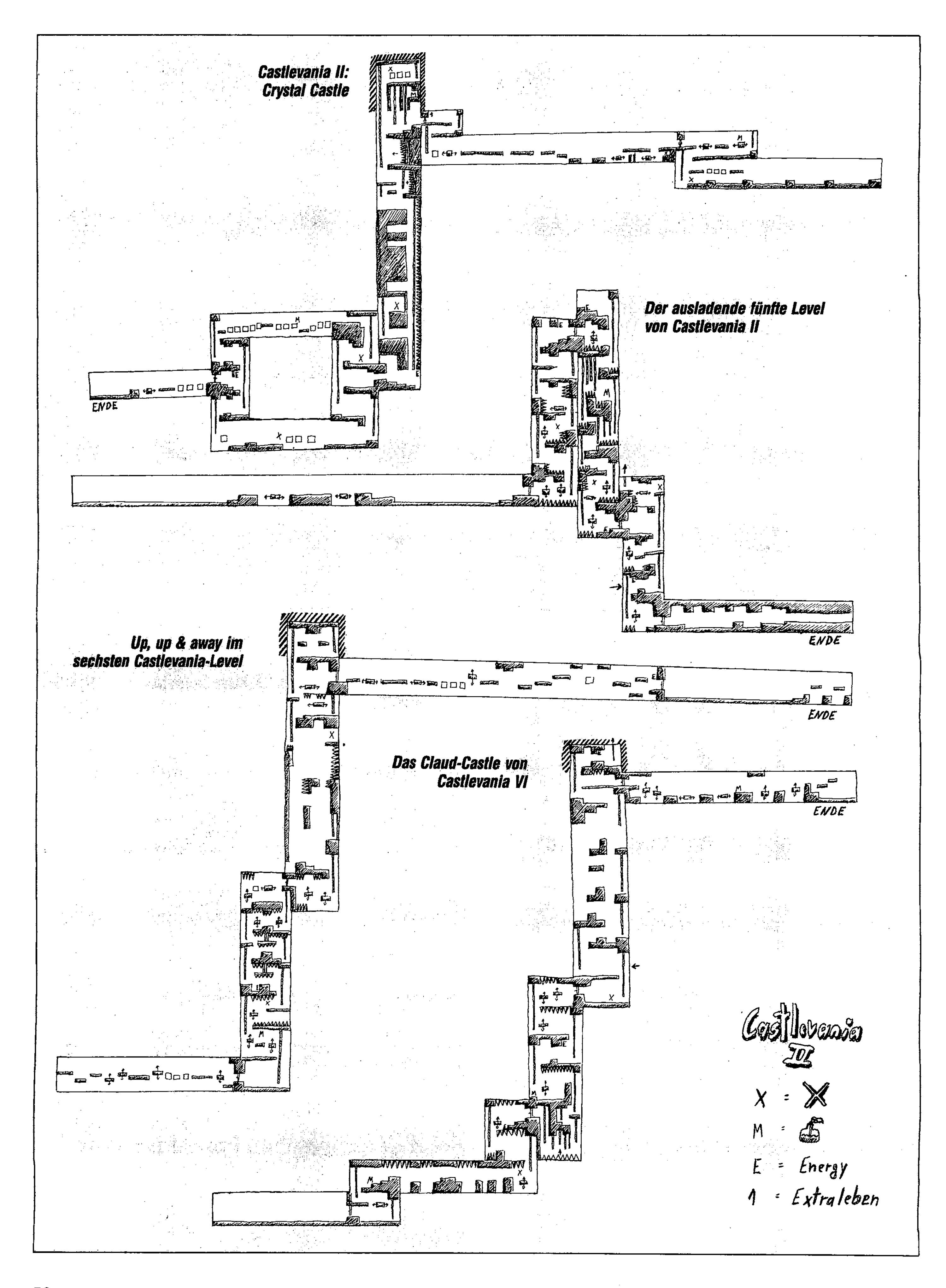
Castlevania II

X = X
M =
E = Energy
1 = Extraleben

ENDE

Castlevania II: Im Rock Castle geht's in die Tiefe

Castlevania II: Mit dem Game Boy durch das Sand Castle


Castlevania II:
Crystal Castle
Der ausladende fünfte Level
von Castlevania II
Up, up & away im
sechsten Castlevania-Level
Das Claud-Castle von
Castlevania VI
ENDE
ENDE
ENDE
ENDE
Castlevania IV
X =
M =
E = Energy
1 = Extraleben



Liebe Meiers, stoppt FCKW!

Alfred Biolek, Moderator

FCKW zerstört die Erdatmosphäre, das ist bekannt. Aber noch immer werden weltweit pro Jahr mehr als 1.000.000 Tonnen hergestellt. Davon über 112.000 Tonnen FCKW in der Bundesrepublik Deutschland. Nicht nur für Spraydosen.

Viele meinen, FCKW sei schon verboten. Das stimmt nicht. Bonn plant, die Herstellung und Verwendung in den nächsten Jahren stufenweise einzuschränken. Im Ausland passiert noch weniger. Das reicht nicht aus.

Schicken Sie uns den Coupon aus dieser Anzeige. Wir sagen Ihnen dann, wie sie zum FCKW-Stop beitragen können. Als Verbraucher, in Industrie, Handel und Dienstleistung, in der Politik und in den Kommunen.

Auch wenn Sie Schmidt, Schulz, Müller, Lehmann oder Anders heißen.

FCKW-Stop ist ein Zusammenschluß der Initiative DEmokratie Entwickeln e.V., Ärzte und Pharmazeuten gegen FCKW e.V. und der Aktion Ozonloch e.V.

Die Initiative wird unterstützt von Senta Berger-Verhoeven, Wolf Biermann, Alfred Biolek, René Böll, Ina Deter, Klaus Doldinger, Jürgen Flimm, Jürgen Fuchs, Herbert Grönemeyer, Peter Härtling, Hans-Dieter Hüsch, Udo Jürgens, Freya Klier, Alexander Kluge, Stephan Krawczyk, Udo Lindenberg, Peter Maffay, Marius Müller-Westernhagen, Reinhard Mey, Wolfgang Niedecken, Witta Pohl, Hanna Schygulla, Johannes Mario Simmel, Karlheinz Stockhausen, Dorothee Sölle, Michael Verhoeven, Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland e. V. (BUND), Robin Wood und Einzelpersonen und Unternehmen der Kommunikationsbranche.

Ich bin für den FCKW-Stop!

Sagen Sie mir bitte, wie ich zum FCKW-Stop beitragen kann.

Vorname, Name

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Diesen Coupon bitte mit 3,00 DM in Briefmarken für die Antwort einsenden an FCKW-Stop, Prinz-Albert-St. 43, 5300 Bonn.

RAT UND TAT

Hallo Videospieler, wir wurden dieses Mal von Eurer Post geradezu überschwemmt. Eine Frage komplizierter als die andere ... uff! Aber der Doktor und sein Team haben nichts unversucht gelassen, um alle Unklarheiten aus dem Weg zu räumen. Habt Ihr technische Fragen, Zoff mit Kabeln, Kummer und Kopfzerbrechen im allgemeinen? Dann schreibt einfach an *VIDEO GAMES*.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *VIDEO GAMES*
Kennwort: Rat & Tat
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

TECHNIK-TRAUMA

Ich habe mit Interesse Euren Vergleich zwischen Mega Drive und Super Famicom gelesen. Könnte "Super R-Type" nicht ruckelfrei sein, wenn es einen Chip wie "F-Zero" hätte? Wie seht Ihr allgemein die Softwarezukunft des Super Famicoms; werden noch mehr Knalller wie Mario und F-Zero erscheinen? Ist an einem importierten Gerät ein RGB-Anschluß dran? Marcus Werner, Eschwege

Erstmal muß ich eine unserer Aussagen in dem Vergleichstest korrigieren: In dem F-Zero-Modul befindet sich kein spezieller Zusatzchip und unseres Wissens werden den Entwicklern von Nintendo zur Zeit auch keine Zusatzchips für das Super Famicom angeboten. Ob die Ruckelfrage mit solchen Zusatzchips lösbar wäre, ist (noch immer) sehr die Frage. Immerhin sind für das Ruckeln der Hauptprozessor und die interne Architektur des Super Famicoms verantwortlich, zwei ziemlich grundlegende Punkte einer Konsole. Nebenbei gesagt müßte Super R-Type nicht gar so grauselig rucken. Hier liegt eindeutig ein Fall von schlechter Programmierung bei Irem vor. Diverse Entwickler haben uns in den vergangenen Wochen bestätigt, daß es zwar schwer ist, das Super Famciom zu programmieren, daß man aber mit etwas Mühe um all das scheußliche Ruckeln drumrumkommt. Sicherlich ist das Ruckelproblem wie so oft nur eine Frage der Zeit und der Erfahrung der Programmierer. Erinnert Euch doch bitte an frühe Mega-Drive-Titel. Die ruckelten teilweise auch. Gerade wenn ich mir einige neuere Titel wie "Super Ghouls'n' Ghosts" ansehe, sehe ich für die Zukunft recht rosig.

Sehr bald schon haben wir eine Softwareschwemme auf dem Super Famicom, die die gerade vorherrschende auf dem Mega Drive eventuell noch übertreffen wird. Ich mache mir keine Sorgen und ich würde mich nicht wundern, wenn Nintendos Kiste im Endeffekt das Rennen um die besseren Spiele gewinnen würde.

Ihr könnt bei den meisten Händlern auswählen, ob Ihr ein PAL- oder ein RGB-Super-Famicom haben wollt.

MASTER SYSTEM II

Was ist am Master System II anders als an der alten Version? Jens Becker, Werschau

Sega hat beim Master System II aus Kosteneinsparungsgründen den Schacht für die Spiele auf Card weggelassen. Da sowieso nur sehr alte Spiele in dieser Form erschienen sind, ist das kein allzu großer Verlust. Die Besitzer einer 3-D-Brille sollten sich allerdings vorsehen. Da die Brille zum Anschließen den Card-Schlitz benötigt, könnt Ihr dieses Utensil nicht mehr benutzen. Ansonsten sind die beiden Master Systeme kompatibel.

HERZ-PROBLEME

Da ich vorhabe, mir Nintendos neue Spitzenkonsole Super Famicom zuzulegen, hätte ich einige Fragen dazu: Macht sich der Unterschied zwischen PAL-Antennenanschluß und RGB wirklich so stark bemerkbar? Mein Fernseher arbeitet mit 50 Hz. Ein RGB-Super-Famicom arbeitet aber mit 60 Hz. Kann ich es trotzdem an den Fernseher anschließen? Kann ich die PAL-Version wirklich an jeden Fernseher anstöpseln? Ist beim Super Famicom alles dabei, um es anzuschließen und um loszulegen? Kann man an jeden Scart-Stekker ein RGB-Super Famicom anschließen? Christian Satter, Gründau

Junge, Junge, Du hast eine ganze Menge Probleme, die sich aber recht leicht lösen lassen: 99,9 Prozent aller Fernseher, die eine Scart-Buchse haben, vertragen ein RGB-60-Hz-Signal. Jeder, der einen solchen Fernseher besitzt, sollte sich die RGB-Version einer Konsole kaufen, da NUR die RGB-Version in der Original-Geschwindigkeit läuft. Für die wenigen, deren Fernseher oder Monitor kein RGB-Signal verträgt, gibt es die PAL-Geräte, die an JEDEM Fernseher funktionieren, da sie in 50 Hz (also langsamer) laufen und einen stinknormalen Antennenausgang besitzen. Bei diesem PAL-Antennenausgang ist allerdings die Bildqualität erheblich schlechter als bei einem RGB-Signal und Ihr solltet auf jeden Fall versuchen, um das Antennensignal herumzukommen.

Für Dich, Christian, ist eine RGB-60-Hz-Konsole zu empfehlen, da Dein Fernseher offensichtlich eine Scart-Buchse hat und dadurch das RGB-Signal verarbeiten sollte. Bei allen guten Super-Famicom-Händlern bekommst Du komplette, anschlußfertige Sets geliefert, frag aber im Zweifelsfall nochmal nach.

MEGA-MANIA

Da ich im nächsten Monat vom NES auf das Mega Drive umsteigen möchte, hätte ich zwei Fragen dazu. Wie sieht es auf dem Mega Drive mit Lucasfilm-Adventures aus ("Maniac Mansion", "Indy 3")? Wenn

ich mir den Master-System-Adapter zulege, haben dann die Master-System-Spiele Grafiken in der Mega-Drive-Qualität? Sieht z.B. dann das Master-System Populous aus wie das Modul speziell fürs Mega Drive?

Micki Tuzlak, Düsseldorf

Leider sieht es nicht gut aus mit Lucasfilm-Adventures auf dem Mega Drive. Zur Zeit macht Lucasfilm Games exklusiv Spiele für Nintendo-Konsolen (NES, Super Famicom). Gerüchte besagen allerdings, daß sich die Situation mit dem CD-ROM fürs Mega Drive ändern könnte. Angeblich sind dafür "Loom" und "Indy III" geplant.

Wenn Du ein Master-System-Spiel auf dem Adapter für das Mega Drive spielst, hast Du in allen Bereichen 100 Prozent das gleiche, was Du auf einem Master System sehen, hören und spielen würdest. Die erweiterten Fähigkeiten des Mega Drives sind in diesem Moment abgeschaltet. Du würdest also bei Populous die Original-Master-System-Grafik und nicht eine bessere Mega-Drive-Grafik bekommen.

LICHT-PISTOLEN



Kann man den Light Phaser auch am Sega-Mega Drive benutzen und welche Spiele arbeiten damit zusammen?

Gerrit Dreher, Bremerhaven

Leider arbeitet bis jetzt noch keine der am Markt angebotenen Lichtpistolen mit dem Mega Drive zusammen. Theoretisch könnte man den Light Phaser für das Master System ans Mega Drive anschließen, in der Praxis unterstützt aber kein Mega-Drive-Titel diese Art der Steuerung.

NEO-GEO-FACTS

Da ich vorhabe, mir die Edelkonsole "Neo Geo" zuzulegen, würde ich Euch bitten, mir einige Daten über dieses Gerät zu nennen. Wie ist die Qualität der Spiele und ist das Neo Geo besser als das Super Famicom?

Yusuf Shaker, München

Das Neo Geo ist eine sehr schnelle 16-Bit-Konsole mit einem 68000er Hauptprozessor. Die Grafikkoprozessoren können annähernd beliebig viele Sprites ruckfrei auf dem Bildschirm darstellen. Ein eingebauter 3-D-Zoom ist auch bei mehreren Sprites anwendbar. Der Sound ist ungeschlagen gut und hat neben zehn FM- auch noch fünf Digi-Kanäle. Das Neo Geo ist eigentlich ein kompletter Spielautomat.

Natürlich ist das Neo Geo dem Super Famicom haushoch überlegen und Ihr werdet sicher keine entsprechenden Daten in irgendeiner anderen Konsole finden. Leider ist der Preis extrem hoch und nicht nur die Konsole ist mit 800 Mark kaum bezahlbar, auch die Spiele schlagen mit 300 Mark und mehr zu Buche. Selbst wenn Ihr das Geld habt, überlegt Euch die Anschaffung gut, denn kaum ein Spiel auf dem Neo Geo ist sein Geld auch nur annährend wert. Außerdem sind fast nur Actiontitel erhältlich.

NES AUF GAME BOY?

Wie Ihr wißt, gibt es einen Adapter, mit dem man Master-System-Module auf dem Mega Drive spielen kann. Wäre ein solcher Adapter nicht auch für Nintendo-Produkte möglich, um z.B. NES-Module auf dem Game Boy zu spielen?

Daniel Angel

Ein solcher NES-Adapter ist laut Gerüchten aus den USA für das Super Famicom in Arbeit und wäre technisch sicherlich kein Problem. Ein Adapter, um NES-Module auf dem Game Boy zu spielen, scheitert allerdings an mehreren Punkten. Größtes Hindernis ist sicher das Schwarzweißdisplay mit seiner gänzlich anderen Auflösung. Auch der Hauptprozessor und die restlichen Innereien unterscheiden sich bei diesen beiden Geräten extrem.

MONITOR-MURKS

Kann ich ein amerikanisches NES problemlos an meinen Amiga-Monitor 1084-S anschließen? Falls nicht, erklärt mir doch bitte, wie ich den Monitor umbauen muß.

Patrik Simunovic, Zug

Tut mir leid, Patrik, aber ich muß Dich enttäuschen. Da das NES nur einen Video- und einen Antennenausgang besitzt, kannst Du für den 1084 nur den Videoausgang benutzen. Das dort herauskommende Videosignal ist allerdings in NTSC (das ist die amerikanische Fernsehnorm). Dein Monitor versteht aber nur europäische PAL-Signale. Resultat: Das Bild wird immer schwarzweiß bleiben. Einziger Ausweg wäre hier ein RGB-Ausgang am NES, doch der ist nicht einmal durch Basteln zu bekommen. Du kannst also das Ami-NES anschließen — aber nur in Schwarzweiß!

HIER GEHT DIE POST AB

Video-Games-Leser machen Meinung. Schreibt uns, was Euch gefällt, was geändert werden sollte und was Euch stört. Unsere Adresse:



STREIT-FRAGE

Sie haben in einer Video Games behauptet, das Super Famicom heiße in den USA Super NES, außerdem habe es ein anderes Outfit. Dies stimmt leider nicht. Ich habe mir in den Sommerferien in New York bei meiner Tante eine amerikanische Videospielezeitschrift gekauft, und dort war das Super NES mit den zwei neuen Spielen Castlevania 4 und Zelda 3 abgebildet. Aber vier Seiten davor war das Super Famicom mit den sechs neusten Spielen. Und alle beide Konsolen sahen verschieden aus! Daraus schließe ich, daß es alle beide in den USA gibt. Das heißt auch, daß das Super NES bald in Deutschland erscheint oder? Falls es Euch interessiert, wie die Zeitung hieß: "Electronic Gaming Monthly".

Mike Villa Regalo, Zeven

Da muß ich leider widersprechen. *In den USA* wird offiziell definitiv *nur das Super* NES angeboten. Die oben genannte Zeitschrift berichtet nur, genauso wie wir, über Importgeräte wie z.B. das Super Famicom. Nicht nur in Deutschland werden importierte Japan-Konsolen angeboten, sondern auch in den Staaten. Wann das Super NES in Deutschland erscheint, steht leider noch nicht fest. Die zuständigen Herren bei Nintendo zermartern sich über diese Frage noch den Kopf. Bis es soweit ist, müssen wir mit den Grauimporten vorliebnehmen. *mg*

MEHR TIPS

Die Idee, eine eigenständige Konsolenzeitschrift herauszubringen, ist gar nicht übel. Die Rubriken Leserbriefe, News und Tests sind gut gelungen. Bloß der Aufkleber könnte wegfallen. Nur um Werbung für irgendein Spiel zu machen, indem man einen bescheuerten Sticker ins zu dünne Heft klebt, um es dicker erscheinen zu lassen, ist auch nicht das Gelbe vom Ei. Dann wäre ja noch die Rubrik Tips & Tricks, die zum einen umfangreicher sein könnte und farblich gut vom übrigen Heft zu unterscheiden wäre (siehe *POWER PLAY*). Die Referenzkarten könnten durch heraustrennbare Tips ersetzt werden. Die Spiele wurden sowieso schon getestet und nur, um seine besten Punktzahlen bzw. Zeiten aufzuschreiben, genügt ein billiges Stück Papier aus dem Papierkorb.

Philipp Aschenbach, Vaterstetten

Du bist einer der wenigen, die sich über den Aufkleber beschwert haben. In den Zuschriften der meisten anderen Leser hagelt's uneingeschränktes Lob für unsere Sticker-Aktion. Sieh's doch mal so: Wenn Du den Aufkleber nicht magst, kannst Du ihn ja einfach ignorieren. Er dürfte beim Lesen der *VIDEO GAMES* nicht weiter stören. Wir sehen den Aufkleber eher als kostenlosen Service, den wir Euch bieten. *mg*

FERNSUCHT

Was für Programme kann man mit dem TV-Adapter für Game Gear erreichen? Stimmt es, daß man mit dem TV-Adapter für Game Gear RTL-Plus erreichen kann?

Kostas Papadopulous

Welche Programme Du mit Game-Gear-TV-Adapter auf den Bildschirm zaubern kannst, hängt ganz davon ab, wo Du ihn benutzt. In Ballungsräumen wie z.B. München, wo die Privatsender RTL Plus und Sat 1 über Antenne ausgestrahlt werden, wirst Du sie auch empfangen. Du kannst prinzipiell genau die Sender erreichen, die Du auch mit der Hausantenne (nicht Kabel) empfängst — nur in etwas schlechterer Qualität. *mg*

BESUCHS-ZEIT

Ihr seid für mich das natürlichste und netteste Kritikerteam, was ich kenne, und bei Euch merkt man, daß Ihr noch Feierabends mal 'ne Runde zockt. In diesem Zusammenhang hab ich 'ne Frage: Wäre es nicht möglich, einmal ein Quiz zu machen, bei dem dem Gewinner ein Besuch in Eurer Redaktion zum Plaudern und vor allem Zocken mit Eurem Team winkt? Ich fänd's geil. Noch was: Ich finde, daß Ihr aus Eurer "Profisicht" den Schwierigkeitsgrad mancher Spiele zu niedrig ansetzt. Nemesis z.B. würde ich keinem Einsteiger empfehlen. Zum Schluß möchte ich Euch bitten, doch unbedingt Kleinanzeigen einzuführen, man könnte dafür ja vielleicht die "High-Tech-Ecke" weglassen.

Oliver Uschmann, Wesel

Deine Idee mit einem Redaktionsbesuch hat bereits zu eifrigen Diskussionen bei uns geführt. Wir finden den Gedanken nicht uninteressant und haben ihn in unser Notizbüchlein geschrieben. Ob und wann sowas tatsächlich stattfindet, können wir im Moment leider noch nicht sagen. *mg*

WIE OFT?

Und wie sieht es mit den Zeitabständen für das Erscheinen von *VIDEO GAMES* aus? Bleibt es bei drei Monaten oder wollt Ihr erst Eure Zeitschrift testen und dann eventuell sogar monatlich herausbringen?

Guido Kleinke, Attendorn-Petersburg

Wir haben eine gute Nachricht für Dich und auch für alle anderen *VIDEO-GAMES*-Leser: Ab '92 erscheint die Zeitschrift zweimonatlich. Die erste Ausgabe nächstes Jahr wird Anfang Februar am Kiosk sein — mit einigen netten Überraschungen. *mg*

MACHT'S NOCH MAL!

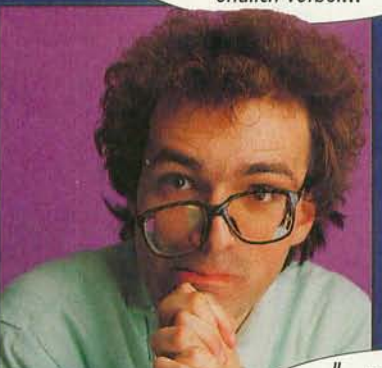
Ich fand es super, daß Ihr Sega Mega Drive gegen Nintendo Super Famicom getestet habt. Macht das doch mal mit Master System und Nintendo NES oder mit Game Boy, Game Gear und Lynx.

Denis Brandt, Bollingstedt

Danke für das Lob. Da unser Härtetest nicht nur bei Dir sehr gut ankam, werden wir in Zukunft ähnliche Vergleichstests bringen. Die genauen Termine stehen allerdings noch nicht fest. *mg*

(Coupon)

(Coupon)







"... und mit unserem Sonderteil mit Tips&Tricks löst ihr die schwersten Spiele sofort!"

POWER PLAY

"Ganz klar: Wer in der Szene der Computer- und Videospiele mitreden will, der wird von POWER PLAY begeistert sein!"



KURZABO

3 AUSGABEN FÜR 16,50!

inklusive Star-Killer Super-Puzzle.

Mit dem Kurzabo von POWER PLAY seid ihr ganz klar im Vorteil:

★ Ihr nutzt 15% Preisvorteil ★ die Lieferung ist kostenlos ★ ihr bekommt POWER PLAY jeden Monat früher als der Kiosk, direkt ins Haus ★ und das Star-Killer-Super-Puzzle gibt es zum Kurzabo dazu!

★ Also Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und einsenden an: Markt&Technik Verlag AG, Power Play Leserservice, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München.

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.



KURZABO

3 AUSGABEN FÜR 16,50 inklusive Star-Killer Super-Puzzle!

Ja, ich möchte POWER PLAY über drei Ausgaben inklusive Star-Killer-Puzzle kennenlernen. Ich zahle für drei Ausgaben POWER PLAY 16,50DM nach Erhalt der Rechnung. Will ich POWER PLAY danach nicht weiterlesen, teile ich dies dem Verlag acht Tage nach Erhalt des dritten Probeheftes mit. Andernfalls erhalte ich POWER PLAY zum günstigen Jahrespreis von 69,90 DM (Ausland zzgl. Porto) regelmäßig per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch zu den dann gültigen Bedingungen - ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Das Star-Killer-Puzzle gehört in jedem Fall mir - auch wenn ich POWER PLAY nicht weiterbeziehen möchte.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift (bei Jugendlichen unter 18 Jahren die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str.2, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift (bei Jugendlichen unter 18 Jahren die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten)

Y NT A01

DEMNÄCHST FÜR EURE KONSOLE

Auf diesen Seiten wollen wir Euch schon vorab über Spiele informieren, die in nächster Zeit in Deutschland erscheinen sollen. Die Angaben beruhen größtenteils auf Informationen der Hersteller. Wir können natürlich keine Garantie übernehmen, daß die Titel auch wirklich zum vorgegebenen Termin auf den Markt kommen.

Die geplanten Veröffentlichungstermine sind diesmal ausnahmsweise nicht nach Monaten gegliedert. Da zum jetzigen Zeitpunkt noch keine genauen Daten für 1992 feststehen, müssen wir uns leider mit diesen vagen Angaben begnügen.

Die angeführten Termine bei Game Boy, Lynx, Master System, Mega Drive und NES beziehen sich auf offizielle Veröffentlichungen in Deutschland. Gerade beim Game Boy und dem Mega Drive kann es allerdings passieren, daß Grauimporteure die Spiele früher anbieten, da diese in den USA und Japan meist eher auf den Markt kommen. Bei der PC-Engine und beim Super Famicom, geben wir die Erscheinungstermine der Module in Japan bzw. Amerika an. *mg*

Titel	Hersteller	Genre	Geplant für
Dezember 1991			
Maru's Mission	*Jaleco*	*Geschicklichkeit*	*Game Boy*
Bubble Bobble	*Taito*	*Geschicklichkeit*	*Game Boy*
Pac-Man	*Namcot*	*Geschicklichkeit*	*Game Boy*
Double Dragon II	*Acclaim*	*Action*	*Game Boy*
Solomon's Club	*Tecmo*	*Geschicklichkeit*	*Game Boy*
Choplifter II	*JVC*	*Action*	*Game Boy*
Dragon's Lair	*Elite*	*Geschicklichkeit*	*Game Boy*
Terminator 2	*Ljn*	*Action*	*Game Boy*
Fantasy Zone	Sega	Action	Game Gear
Sonic, the Hedgehog	Sega	Geschicklichkeit	Game Gear
Pengo	Sega	Geschicklichkeit	Game Gear
Out Run	Sega	Rennspiel	Game Gear
Woody Pop	Sega	Geschicklichkeit	Game Gear
Scrapyard Dog	Atari	Geschicklichkeit	Lynx
Viking Child	Atari	Action-Adventure	Lynx
Bill and Ted's Adventure	Atari	Action-Adventure	Lynx
Ishido	Atari	Denkspiel	Lynx
Tournament Cyberball	Atari	Sport	Lynx
Hard Drivin'	Atari	Rennspiel	Lynx
Awesome Golf	Atari	Sport	Lynx
Sonic the Hedgehog	Sega	Geschicklichkeit	Master Sys.
Speedball	Imageworks	Action	Master Sys.
Back to the Future II	Imageworks	Geschicklichkeit	Master Sys.
Bubble Bobble	Sega	Geschicklichkeit	Master Sys.
Xenon II	Imageworks	Action	Master Sys.
Bonanza Brothers	Sega	Action	Master Sys.
Populous	Tecmagik	Strategie	Master Sys.
Heroes of the Lance	U.S. Gold	Action-Adventure	Master Sys.
Alien Storm	Sega	Action	Master Sys.
Dragon Crystal	Sega	Rollenspiel	Master Sys.
Super Kick Off	U.S. Gold	Sport	Master Sys.
Out Run Europe	U.S. Gold	Rennspiel	Master Sys.
Shadow of the Beast	Tecmagik	Action	Master Sys.
Donald Duck: Quakshot	Sega	Geschicklichkeit	Mega Drive
Toe, Jam & Earl	Sega	Geschicklichkeit	Mega Drive
California Games	Sega	Sport	Mega Drive
F29 Interceptor	Electronic Arts	Simulation	Mega Drive
Robocod (James Pond II)	Electronic Arts	Action	Mega Drive
Dark Castle	Electronic Arts	Action	Mega Drive
Wrestle War	Sega	Sport	Mega Drive
Alien Storm	Sega	Action	Mega Drive
Abrams Battle Tank	Sega	Simulation	Mega Drive
Flicky	Sega	Geschicklichkeit	Mega Drive
Phantasy Star III	Sega	Rollenspiel	Mega Drive
Streets of Rage	Sega	Action	Mega Drive
Rings of Power	Electronic Arts	Strategie	Mega Drive
Mercs	Sega	Action	Mega Drive
Jewel Master	Sega	Action	Mega Drive
Shadow of the Beast	Electronic Arts	Action	Mega Drive
Captain Planet	Mindscape	unbekannt	NES
Roadblasters	Mindscape	Action	NES
Loopz	Mindscape	Denkspiel	NES
Power Blade	Taito	Geschicklichkeit	NES
Maniac Mansion	Jaleco	Adventure	NES
North and South	Infogrames	Strategie	NES
Dragon's Lair	Elite	Geschicklichkeit	NES
Star Wars	Lucasfilm Games	Action	NES
Goal	Jaleco	Sport	NES
Jackie Chan	Hudson	Action	NES
Marble Madness	Milton Bradley	Geschicklichkeit	NES
Digger	Milton Bradley	Geschicklichkeit	NES
Dragon Quest V	Enix	Rollenspiel	Super Fam.
Dungeon Master	Victor	Rollenspiel	Super Fam.
Castlevania 4	Konami	Action	Super Fam.
Zelda III	Nintendo	Action-Adventure	Super Fam.
Earth Defense Force	Capcom	Action	Super Fam.
Erstes Halbjahr 1992			
Gauntlet II	Mindscape	Action	Game Boy
Marble Madness	Mindscape	Geschicklichkeit	Game Boy
Days of Thunder	Mindscape	Rennspiel	Game Boy
Fortified Zone	Jaleco	Action	Game Boy
Blue Shadow	Taito	unbekannt	Game Boy
Puzznic	Taito	Denkspiel	Game Boy
Black Manta	Taito	Action	Game Boy
Pop Up	Infogrames	Geschicklichkeit	Game Boy
Shadow Warrior	Tecmo	Action	Game Boy
Glücksrad	Gametek	Glücksspiel	Game Boy
Boxxle	FCI	Denkspiel	Game Boy
Hunt for Red October	Hi-Tech	Action	Game Boy
Tom & Jerry	Hi-Tech	Geschicklichkeit	Game Boy
Battle Unit Zero	Jaleco	Action	Game Boy
Adventure Island	Hudson	Geschicklichkeit	Game Boy
Home Alone	Hi-Tech	unbekannt	Game Boy
Riskant!	Gametek	Glücksspiel	Game Boy
Barbie	unbekannt	unbekannt	Game Boy
Q*Bert	unbekannt	Geschicklichkeit	Game Boy
Bubble Ghost	FCI	Geschicklichkeit	Game Boy
Beetlejuice	Ljn	Geschicklichkeit	Game Boy
Bill & Ted	Ljn	Geschicklichkeit	Game Boy
Nemesis 2	Konami	Action	Game Boy
Parodius	Konami	Action	Game Boy
Tiny Toon Adventures	Konami	Geschicklichkeit	Game Boy
Castelvania 2	Konami	Action	Game Boy
Leader Board	U.S. Gold	Sport	Game Gear
Strider	U.S. Gold	Action	Game Gear
Super Kick Off	U.S. Gold	Sport	Game Gear
Frogger	Sega	Geschicklichkeit	Game Gear
Donald Duck: Quakshot	Sega	Geschicklichkeit	Game Gear
Golden Axe	Sega	Action	Game Gear
Kinetic Connection	Sega	Denkspiel	Game Gear
Ninja Gaiden	Sega	Action	Game Gear
Space Harrier	Sega	Action	Game Gear
Xybots	Atari	Action	Lynx
Stun Runner	Atari	Action	Lynx
Super Bowl Football	Atari	Sport	Lynx
Vindicators	Atari	Action	Lynx
Baseball	Atari	Sport	Lynx
World Class Soccer	Atari	Sport	Lynx
Gridrunner	Atari	Action	Lynx
Pinball Jam	Atari	Geschicklichkeit	Lynx
720 Grad	Atari	Geschicklichkeit	Lynx
Super Skweek	Atari	Geschicklichkeit	Lynx
Robotron 2084	Razorsoft	Action	Lynx
Crystal Mines 2	Color Dreams	Geschicklichkeit	Lynx
Ice-Hockey	Atari	Sport	Lynx
Basketbrawl	Atari	unbekannt	Lynx
Geo-Duell	Atari	unbekannt	Lynx
Krazy Ace Miniature Golf	Telegames	Geschicklichkeit	Lynx
Pit Fighter	Atari	Action	Lynx
Hydra	Atari	Rennspiel	Lynx

Titel	Hersteller	Genre	Geplant für
Casino	Atari	Denkspiel	Lynx
Rolling Thunder	Atari	Action	Lynx
Toki	Atari	Action	Lynx
Raiden	Atari	Action	Lynx
Lemmings	Atari	Geschicklichkeit	Lynx
Metal Arc	Atari	unbekannt	Lynx
Dirty Larry	Atari	unbekannt	Lynx
Renegade Cop			
Prince of Persia	Domark	Geschicklichkeit	Master Sys.
Super Space Invaders	Domark	Action	Master Sys.
Rampart	Tengen	Strategie	Master Sys.
Ms. Pac-Man	Tengen	Geschicklichkeit	Master Sys.
Klax	Tengen	Geschicklichkeit	Master Sys.
Chess	Sega	Denkspiel	Master Sys.
The Flintstones	Grandslam	Geschicklichkeit	Master Sys.
Running Battle	Sega	Action	Master Sys.
Laser Ghost	Sega	Action	Master Sys.
Shadow Dancer	Sega	Action	Master Sys.
G-Loc	Sega	Action	Master Sys.
Line of Fire	Sega	Action	Master Sys.
Tom & Jerry	Sega	Geschicklichkeit	Master Sys.
Asterix	Sega	Geschicklichkeit	Master Sys.
Mercs	Sega	Action	Master Sys.
Back to the Future III	Imageworks	Action	Master Sys.
Super Real Basketball	Sega	Sport	Master Sys.
Putter Golf	Sega	Sport	Master Sys.
European Soccer	Tecmagik	Sport	Master Sys.
Pit Fighter	Tengen	Action	Mega Drive
Rampart	Tengen	Strategie	Mega Drive
Pac-Mania	Tengen	Geschicklichkeit	Mega Drive
Klax (neue Version)	Tengen	Geschicklichkeit	Mega Drive
Air Buster	Kaneko	Action	Mega Drive
Berlin Wall	Kaneko	Geschicklichkeit	Mega Drive
Ninja Burai	Sega	Action	Mega Drive
The Immortal	Electronic Arts	Action-Adventure	Mega Drive
Monster World 3	Sega	Action-Adventure	Mega Drive

Titel	Hersteller	Genre	Geplant für
Turbo Out Run	Sega	Rennspiel	Mega Drive
Magic Master	Sega	unbekannt	Mega Drive
Street Karate	Sega	Action	Mega Drive
Super Fantasy Zone	Sega	Action	Mega Drive
Power Drift	Sega	Rennspiel	Mega Drive
D-Axe	Sega	Action	Mega Drive
Golden Axe 2	Sega	Action	Mega Drive
Toki	Sega	Geschicklichkeit	Mega Drive
HVP 2	Sega	Sport	Mega Drive
Joe Montana Football 2	Electronic Arts	Sport	Mega Drive
720 Grad	Mindscape	Geschicklichkeit	NES
Terminator 2	Ljn	Action	NES
Wolverine	Ljn	unbekannt	NES
Trog	Acclaim	Geschicklichkeit	NES
Lunar Pool	FCI	Geschicklichkeit	NES
Hunt for Red October	Hi-Tech	Action	NES
Glücksrad	Gametek	Glücksspiel	NES
The Empire strikes back	Lucasfilm Games	Action	NES
Tom & Jerry	Hi-Tech	Geschicklichkeit	NES
Adventure Island	Hudson	Geschicklichkeit	NES
Ultima IV	FCI	Rollenspiel	NES
Home Alone	Hi-Tech	unbekannt	NES
Pinball Quest	Jaleco	Geschicklichkeit	NES
Peter Pan	unbekannt	unbekannt	NES
Riskant!	Gametek	Glücksspiel	NES
Barbie	unbekannt	unbekannt	NES
Mule	Mindscape	Strategie	NES
Dirty Harry	Mindscape	Action	NES
Conan	Mindscape	Action	NES
Mad Max	Mindscape	Action	NES
Miracle	Mindscape	unbekannt	NES
Z1-Corvette	Milton Bradley	Rennspiel	NES
Metal Mech	Jaleco	unbekannt	NES
Gradius 2	Konami	Action	NES
Parodius	Konami	Action	NES
Tiny Toon Adventures	Konami	Geschicklichkeit	NES

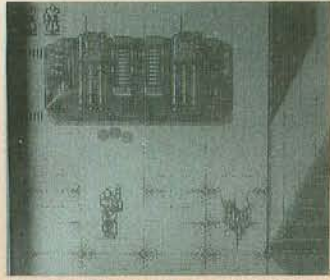
WENIG MASSE, GROSSE KLASSE

PROBO-TECTOR

Rechtzeitig zum profitablen Weihnachtsgeschäft läßt Konami den kleinen Bruder des erfolgreichen NES-Kämpfers "Probotector" los. Trotz Namensgleichheit fährt die Game-Boy-Variante andere Geschütze auf: Alle fünf Levels sind jungfräulich und mit neuen Besuchern aus dem All gespickt. Dafür ist der Spielablauf weitestgehend kompatibel. "Treffen und nicht getroffen werden", heißt die oberste Devise.

Drei der fünf Spielstufen scrollen wie gewohnt von rechts nach links — Sicht aus der Seitenperspektive. Anfangs ist der Probotector mit einer niedlichen Handfeuerwaffe ausgestattet, die den Aliens ordentlich einheizt. Je nach Laufrichtung schießt er vorwärts oder rückwärts; selbst schräg in alle Richtungen sowie nach oben und unten wird gezielt. Im Notfall legt sich Euer Söldner-Sprite geschmeidig auf den Boden und hüpft elegant über Hindernisse hinweg. Netterweise fliegen ab und zu Behälter durch die Luft (Vom Himmel hoch, da komm ich her...), die neue Waffen enthalten. Vom Drei- und Fünffachschuß über den Granatenwerfer bis hin zu Lenkraketen findet Ihr alles, was die Aliens im Zaum hält.

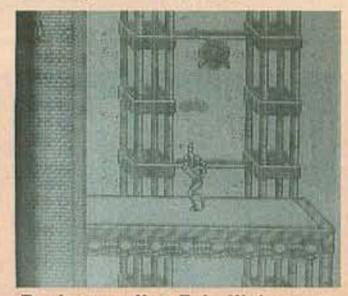
Die restlichen beiden Levels werden aus der Vogelperspektive gezeigt. Die Gegner sind neu, die Waffen dieselben. Logischerweise befindet sich am Ende einer jeden Spielstufe ein monströser Alienkommandant samt Festung, der auf diplomatischem Weg nicht zum Aufgeben zu bewegen ist. Ein kleiner Tip für den ersten Obermotz: unbedingt das Lenkschuß-Extra kurz vorher schnappen. Damit klappt's fast problemlos.



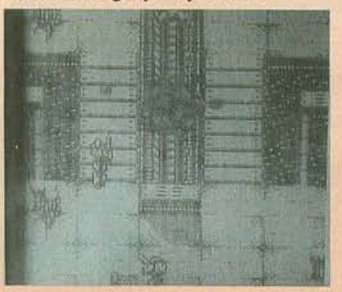
Dieser Obermotz verträgt einige Salven, ehe er abzieht



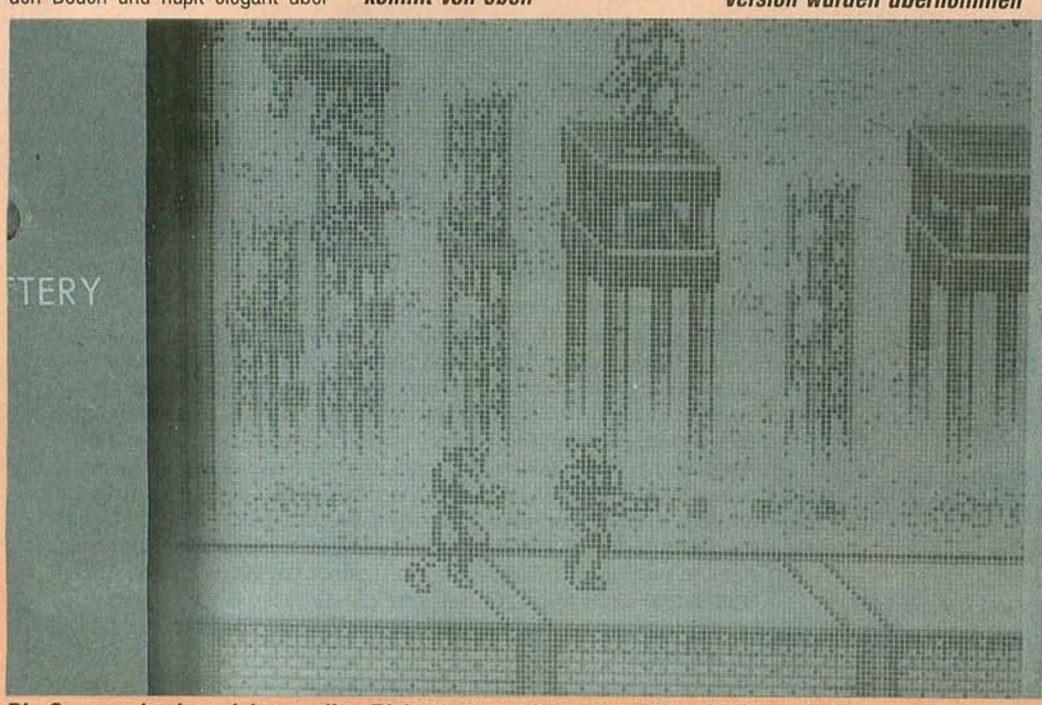
Zwei der fünf Levels seht Ihr aus der Vogelperspektive



Deckung: alles Feindliche kommt von oben



Einige Spielelemente der NES-Version wurden übernommen



Die Gegner pirschen sich aus allen Richtungen an: Wer jetzt zögert, beißt ins Gras.

FAZIT **Das ist der Probotector, den ich schon auf dem NES kennen und schätzen gelernt habe. Trotz Schwarzweiß-Grafik büßt das rasante Actionspektakel kaum an Attraktivität und Spielfreude ein. Die Musik solltet Ihr unbedingt über Kopfhörer genießen, Hintergrund und Sprites sind für Game-Boy-Verhältnisse prima gezeichnet — Orientierungs- und Sichtprobleme gibt's in keinster Weise. Ruckeln oder Flackern? Fehlanzeige. Konami hat ihr programmtechnisches Können voll ausgespielt. Schade nur, daß es keinen Zwei-Spieler-Modus gibt.**

Wer auf fetzige Actionkost steht, der muß sich Probotector besorgen. Die Levels sind erstklassig ausgetüftelt, sehr fair und abwechslungsreich designed. Meine persönlichen Favoriten: alle Seitenansicht-Spielstufen. Ich konnte nicht eher die Finger vom Joypad lassen, bis ich das finale End-Alien in Stücke geschossen hatte. Das bringt mich auch zum einzig Unerfreulichen: Fünf Levels sind etwas wenig. Es hätten ruhig ein paar Abschnitte mehr sein dürfen. In diesem Quintett wird allerdings fast perfekte Game-Boy-Action geboten.

MARTIN GAKSCH

PROBOTECTOR
GAME BOY

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Konami
TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

79% GRAFIK
82% MUSIK
80% SOUNDEFFEKTE

81% SPIELSPASS



EIN OLDIE MIT ZUKUNFT

CHOPLIFTER II

Jeder Game-Boy-Besitzer kommt in den Genuß von so gut wie jedem Spieleklassiker der letzten zehn Jahre. Dan Gorlin's "Choplifter" wurde Anfang der 80er Jahre für die 8-Bit-Heimcomputer von Atari und Commodore entwickelt und sorgte damals weniger durch spektakuläre Grafikeffekte, als vielmehr durch eine fesselnde Spielidee für Begeisterung unter den Computerfans. Ein ideales Objekt für eine Game-Boy-Umsetzung? Die Softwareabteilung des Elektronikriesen JVC war sich dessen sicher und präsentiert nun eine leicht aufgemotzte Choplifter-Variante namens "Choplifter II".

Sieht man von der Schwarzweiß-Darstellung des Geschehens ab (auch beim Ur-Choplifter kam Autor Gorlin mit nur acht Farben aus), hat sich am Hubschrauberhimmel während des letzten Jahrzehnts nicht viel getan: Genau wie damals steuert Ihr einen Rettungshubschrauber, mit dem Ihr Zivilisten aus verschiedenen Kriegsgebieten evakuieren müßt. Je nach Euren Steuerbewegungen scrollt die Spielfläche horizontal in beide Richtungen. Mit einem Feuerknopf wird geballert, der andere aktiviert die jeweils geladene Extrawaffe (Bomben, Flammenwerfer); letztere bekommt Ihr in Form von Bonusbehältern, die entweder einsam in der Landschaft herumstehen oder aus feindlichen Vehikeln herausgeschossen werden können. Mit diesen Superwaffen müßt Ihr jedoch sorgsam umgehen: Ein paarmal auf den zweiten Feuerknopf gedrückt und schon ist das kostbare Magazin leergeschossen. Andere Extras, die sich automatisch aktivieren, gibt's ebenfalls.

Da Ihr einen Hubschrauber steuert, könnt Ihr in alle Richtungen und sogar rückwärts oder senkrecht nach oben fliegen. Wollt Ihr Euch umdrehen, dürft Ihr das Steuerkreuz nur kurz antippen. Wie üblich sind die ersten Missionen konventionell aufgebaut: ein paar Häuser, eine Handvoll Bäume sowie Panzer und Geschütze als Feinde und Vögel und Wolken als lästige Hindernisse. Die befreundeten Zivilisten laufen dabei aufgeregt am Boden hin und her und versuchen durch eifriges Winken Eure Aufmerksamkeit zu erregen. Ihr müßt also mitten im Feindesland behutsam aufsetzen und geduldig warten, bis die heraneilenden Männchen an Bord geklettert sind. Manchmal stört Euch dabei ein feindlicher Panzer; dann müßt Ihr wohl oder übel ein paar Leute zurücklassen und später noch einmal vorbeischauen.

Euer Ziel ist es, jeweils eine bestimmte Anzahl von Zivilisten ins eigene Hauptquartier zurückzufliegen. Wart Ihr fleißig und habt Euer Soll überschritten, winkt ein fetter Punktebonus. Mittels Paßwort gelangt Ihr ohne viel Frust in spätere Levels. Dort ähnelt das Spiel einem anderem Heimcomputerklassiker: Wie bei "Fort Apokalypse" scrollt der Bildschirm nun in alle Richtungen, so daß Ihr auch in unterirdischen Labyrinthen nach schutzbedürftigen Sprites suchen könnt.



Jetzt wird's knifflig: Im Höhlensystem ist Präzision gefordert



Bonusbehälter verschaffen Euch u.a. praktische Raketen



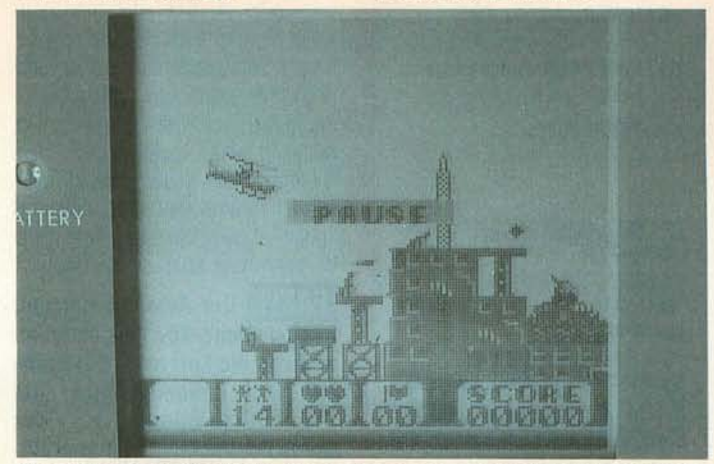
Alles aussteigen: Gerettete Zivilisten verschaffen Euch Punkte



Zwischen jedem Level wird Euch ein Bild gezeigt



Ein späterer Level: Plötzlich taucht ein U-Boot auf



Unter Beschuß wird die Rettungsaktion zum Himmelfahrtskommando

FAZIT **Noch ein Muß-Modul für Game-Boy-Verrückte: Der Choplifter des (guten) Jahrgangs 1991 ist zwar höllisch schwer, Könnern jedoch unbedingt zu empfehlen. Allen Anfängern wird zwar durch Continue und Paßwort kräftig unter die Arme gegriffen, um Frusterlebnisse wird man trotzdem nicht herumkommen.**

Zur gelungenen Aufmachung gibt's nicht viel zu sagen: Die Grafik ist einfach, aber stilvoll; selbst kleine Objekte wie Vögel oder die Zivilisten sind gut zu erkennen und niedlich-simpel animiert. Der Sound paßt ebenfalls; daß jeder Level mit neuer Hintergrundmusik unterlegt ist, gehört mittlerweile zum goldenen Akustik-Gesetz, dem sich auch dieses JVC-Modul beugt.

Überrascht hat mich vor allem, daß es den Entwicklern gelungen ist, das einfache Sucht-Spielprinzip des Baller-Opas ohne Abstriche auf dem Game Boy zu realisieren. Neue Extras und Gags wurden zwar eingebaut, kommen jedoch dem Charme des Vorgängers nicht in die Quere. Außerdem erfreut die "Fort Apocalypse"-Hommage; auch diese ergänzt das Choplifter-Schema, ohne es zu erdrücken. ***WI***

CHOPLIFTER II
GAME BOY

SPIELETYP:







HERSTELLER: JVC
TESTVERSION VON: Yeno

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort

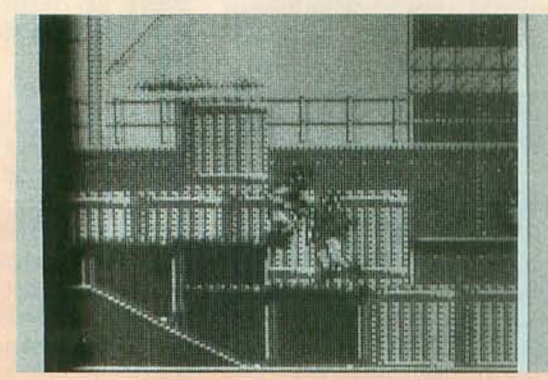
GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

68% **GRAFIK**
74% **MUSIK**
65% **SOUNDEFFEKTE**

78% SPIELSPASS

MUSKELN, MACHT & MILITÄR

NAVY SEALS



Terroristen machen den Game Boy unsicher

Sie sind hart wie Stahl, beherrschen sämtliche Kampfsportarten und scheuen kein Risiko: Die Jungs der US-Elite-Truppe "Navy Seals" sind die Besten. Das hätten die Terroristen wissen sollen, die nicht nur ein paar Leute gekidnappt, sondern auch gefährliche Raketensysteme erbeutet haben.

Als Mitglied der Vaterlandssöldner macht Ihr Euch sofort auf die Socken. Die mörderische Mission gliedert sich in fünf Levels, von denen Ihr die ersten vier beliebig oft testen dürft. Auf die Errungenschaften moderner Militärtechnik wird zu Beginn verzichtet — lediglich ein Revolver steht zur Verfügung. Im weiteren Verlauf erbeutet Ihr Maschinengewehre und andere Hilfsmittel. Die Levels scrollen in alle Richtungen und bergen unendlich viele Terroristen. Ihr hüpft und ballert Euch durch den Hafen von Beirut, entert ein Schiff, streift durch die Straßen der Stadt und greift schließlich das Hauptquartier der Killer an. Die Landschaft wird dabei konsequent von der Seite gezeigt.

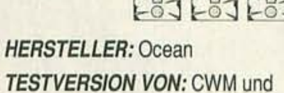
FAZIT Ocean hat sich bei dieser Filmumsetzung mächtig ins Zeug gelegt. Stimmungsvolle Hintergrundmusik und viele Zwischenbilder prägen das apokalyptische Ambiente. Auch spielerisch bringt das Modul mehr, als die heldenhaft-abgedroschene Handlung vermuten läßt. Die Feinde tauchen meist fair auf, gelegentliche Überraschungen halten die Motivation aufrecht. Grafisch und technisch wurde ebenfalls nicht geschlampt. Leider bergen die höheren Levels zu wenig Abwechslung, um Navy Seals in die Eliteklasse der Actiontitel zu hieven. Lediglich Zahl und Geschwindigkeit der Terroristen wird erhöht, spielerisch der alte Trott beibehalten. Trotzdem sollten Actionfans ein Auge darauf werfen.

MARTIN GAKSCH

NAVY SEALS
GAME BOY

SPIELETYP:





HERSTELLER: Ocean

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Level-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

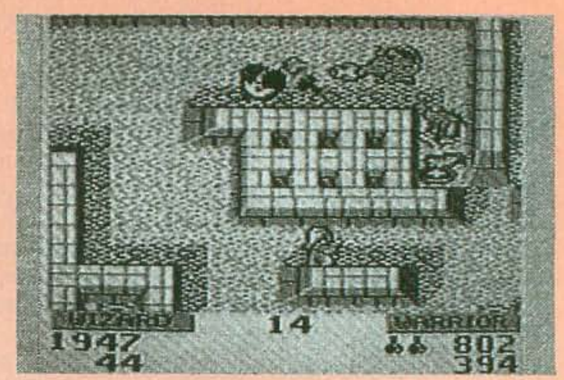
CA.-PREIS: 70 Mark

71% GRAFIK
71% MUSIK
44% SOUNDEFFEKTE

69% SPIELSPASS

HELDENTOD IM LABYRINTH

GAUNTLET II



Sprachausgabe begleitet das Monstergemetzel

Im Angebot sind: Über 100 Labyrinthe, mehrere Tonnen Monster, ein paar Schätze, Extras und vier Helden, die da ran wollen. Heraus kommt "Gauntlet", einer der beliebtesten Spielhallenautomaten der 80er Jahre — und ein Nachfolger namens Gauntlet II.

Die Spielregeln sind schnell begriffen: Der Spieler sucht sich eine Figur aus — es gibt einen Kämpfer, einen Elfen, eine Walküre und einen Zauberer. Jede Person hat spezielle Eigenschaften und Schwächen. Dann geht es in ein Labyrinth zum Schätzesammeln. Dabei sieht man das Geschehen aus der Vogelperspektive. Allerdings dreschen aus allen Richtungen Monster auf die Spielfigur ein, derer man sich mit Faust und Waffe erwehren muß. Abwechslung ins Spiel bringen zahlreiche Supermonster mit speziellen Eigenschaften, sowie die Labyrinthe an sich, die manchmal kleine Puzzles enthalten. Ihr sollt Türen mit Schlüsseln öffnen, unsichtbare Wände entdecken, Lähmungsfelder und andere Fallen umgehen. Der Ausgang eines Levels ist oft nicht leicht zu finden, in den meisten Fällen schwer zu erreichen, und manchmal "hüpft" er an eine andere Stelle, gerade wenn man davor steht.

FAZIT Der Automat war gut, bei der Game-Boy-Version ist allerdings die Luft raus. Die Grafik ist recht unübersichtlich; der Grau-in-Grau-Bildschirm des Game Boys schlägt hier unerbittlich zu. Spielerisch mußte das tollste Element des Automaten entfallen: Da konnten nämlich vier Spieler gleichzeitig gegen die Monsterhorden stürmen und sich gegenseitig die Schätze abluchsen (und nur so machte Gauntlett II richtig Spaß). Alleine sind die Labyrinthe trostlos und die Übermacht der Monster erdrückend. Zu zweit macht's dafür etwas mehr Spaß.

BORIS SCHNEIDER

GAUNTLET II
GAME BOY

SPIELETYP:




HERSTELLER: Mindscape

TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: –

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 70 Mark

48% GRAFIK
32% MUSIK
71% SOUNDEFFEKTE

51% SPIELSPASS

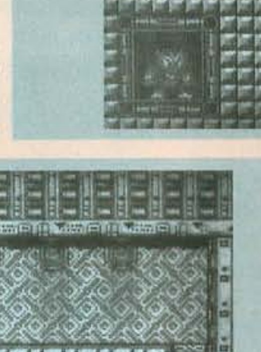
KNIRPS MIT STIL

ROCKMAN WORLD

Noch ein ernsthafter Mario-Konkurrent betritt den Game-Boy-Bildschirm, um dem Italiener von seiner Erfolgspizza ein Stück abzuschneiden. NES-Besitzer kennen den ulkigen Knirps, der bisher unter dem Namen "Mega Man" keck Fallen übersprang und Bösewichte leimte. Durch den Wechsel in die schwarzweißen Gefilde der "Rockman World" konnte der Kleine seinen Erzfeinden nicht entkommen; Capcoms prominente Schurkenschar (Iceman, Fireman und Konsorten) liegt auch auf dem Game Boy auf der Lauer.

Aus vier Startwelten dürft Ihr bei "Rockman World" zu Spielbeginn wählen; danach warten vier weitere Gegenden auf Euren Helden. Wie bei den Vorgängern stehen alle acht Levels unter dem Motto des jeweiligen Endgegners. Klar, daß man in Icemans Level mit radikaler Rutschgefahr rechnen muß, während Elecman seinen ungebetenen Gast unter anderem mit Blitzen traktiert. In allen Szenarios muß Megaman mit plötzlich auftauchenden (und ebenso schnell wieder verschwindenden) Plattformen, Steinschlag, dornengespickten Fallgruben und flatterndem Feindgetier rechnen. Gegen letztere hilft meist eine doppelte Salve aus bewährter Handfeuerwaffe. Besiegt Megaman später einen der Endgegner, sackt er auch gleich die bevorzugte Waffe des Feindes ein. Habt Ihr alle Leben verschlissen, helfen Euch Continue und Paßwort weiter.

Zwischen diesen vier Start-Levels müßt Ihr Euch entscheiden



Je tiefer Megaman in den Level vordringt, desto gemeiner werden die Fallen

FAZIT Göttlich! Ich mag die Spiele um Megaman und seine Feinde, egal ob auf dem NES oder auf dem Game Boy; damit ist der kleine Superheld einer der wenigen Sportler der Jump'n'Run-Zunft, die es geschafft haben, bis in mein Herz hineinzuhüpfen. Neben den zahlreichen gelungenen Musikstücken und den vereinzelten Jingles haben vor allem die Grafiken und Animationen Stil. Schon vor Beginn des Spieles stellen sich die Endgegner in typischer Gewinnerpose und mit großspurigen Drohgebärden vor — bei Sprite-Zwergen wie diesen wirkt das ziemlich putzig. Megaman selbst ist ebenfalls eine Augenweide: Egal, ob rutschend, spurtend oder unter Starkstrom, wirkt er um einiges cooler als die meisten seiner hüpfenden Konkurrenten. Mit seinem Capcom-Kollegen aus "Ghouls'n'Ghosts" teilt er übrigens ein ähnliches Schicksal. Wie dieser tapfere Ritter wurde auch Megaman von seinen Erfindern in äußerst unfreundlicher Umgebung ausgesetzt. Wer keine Nerven aus Stahl, kein geschultes Auge und keine flinken Reflexe hat, braucht gar nicht erst gegen die Fallen und Feinde der Rockman World antreten. Dieses Game-Boy-Modul ist für Könner gedacht — und selbst die werden an den achten Levels lange zu knabbern haben.

WINNIE FORSTER

ROCKMAN WORLD
GAME BOY

SPIELETYP:

HERSTELLER: Capcom

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Paßwort, Level-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

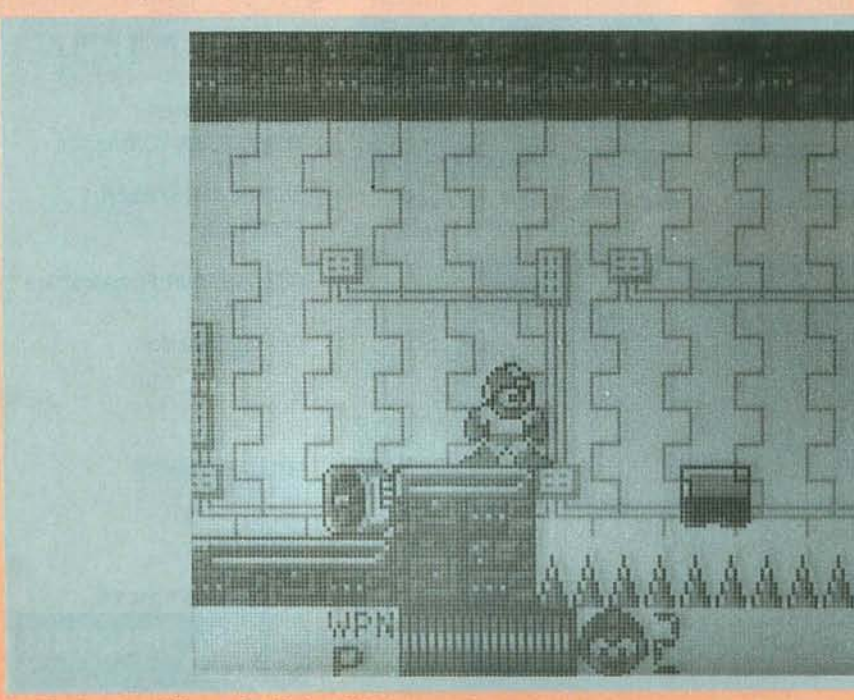
CA.-PREIS: 70 Mark

73% GRAFIK

70% MUSIK

68% SOUNDEFFEKTE

75% SPIELSPASS



Im Eis-Level schlittert der kleine Held souverän voran

TAG DER ABRECHNUNG

TERMINATOR 2

Vom teuersten Leinwandspektakel der Filmgeschichte zum Game-Boy-Modul auf Winz- und Schwarzweißbildschirm: Dieser Tage setzen die renommierten Hersteller Acclaim und Ljn "Terminator II", den Endzeitkracher um Arnold Schwarzenegger und schwere Artillerie, für Nintendos Handheld um. Hinter dem großen Namen verbirgt sich ein Gemisch aus Action-, Denk- und Geschicklichkeitssequenzen — ähnlich wie im Film werden die Abenteuer der verschiedenen Handlungsträger aus deren Sicht nachgespielt. Ort und Zeitpunkt des Geschehens wechseln also ständig.

Ihr beginnt mit einem selbstmörderischen Marathon des menschlichen Widerstandskämpfers John Connor durch ein von Maschinen kontrolliertes Sperrgebiet. Nur wenn John lebend durchkommt, kann ein Terminator vom Typ 800 zurück in die Vergangenheit geschickt werden, wo die eigentliche Film- und Spielhandlung stattfindet. Ihr hüpft, rennt und ballert erst durch ein horizontal scrollendes Outdoor-Schlachtfeld, danach durch eine (auch vertikal scrollende) Terminatoren-Fabrik. Dann und wann findet Ihr ein Extra, auf dem teils sogar eine Nachricht der Filmmutter aus der Vergangenheit codiert ist.

Habt Ihr den Terminator aufgespürt, muß dessen Stahlhirn umprogrammiert werden, damit Arnie in der Vergangenheit Johns kindliches Alter-Ego schützen kann und nicht allzu viele unschuldige Passanten dabei hops gehen. Leider sieht's im Stahlhirn reichlich chaotisch aus: Gleich dreimal hintereinander werdet Ihr mit ganzen Batzen verknoteter Stromkreisläufe konfrontiert: Mit dem Cursor und gegen ein strenges Zeitlimit legt Ihr *die richtigen Leitungen* frei. Dann folgt der große Sprung in die Vergangenheit (d.h. in unsere Gegenwart), wo sich der "gute" Terminator und John auf der Flucht vor dem zweiten, "bösen" Terminator befinden. Ihr rast mit dem Motorrad über eine horizontal scrollende Straße, weicht Hindernissen aus und versucht anderen Fahrzeugen und den Rammversuchen des feindlichen Trucks zu entgehen — ballern dürft Ihr dabei auch. Im nächsten Abschnitt geht's wieder alleine durch ein Plattformlabyrinth. Hat Arnie dort die Körperteile des Terminator-Prototypen gefunden, folgt das Finale: Nur noch der zweite Terminator muß im gnadenlosen Stahl-Faustkampf bezwungen werden.

Insgesamt ergibt das acht verschiedene Spielszenen; zwischen diesen sorgen schnucklige Zwischenbilder und erklärende Texte (in Englisch) für die nötige Auflockerung und Klarheit über die nachfolgende Aufgabenstellung.



Diese Zwischenbilder und -texte erklären Eure nächste Aufgabe



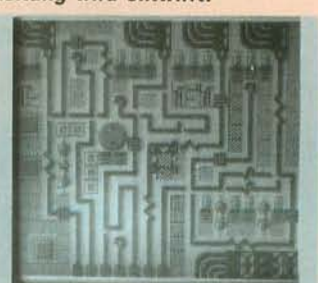
Geschmacklos: Handlung von der Waffe dominiert.



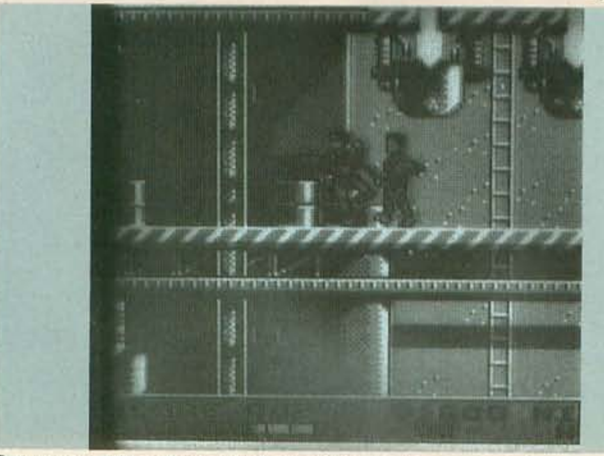
Grübel, grübel: Arnies lange Leitung wird entwirrt.



Jump'n'Run: Ihr startet in der Zukunft.



Den Truck steuert der Feind, die Maschine ein Minderjähriger



Gut gegen böse: Arnie wird vom Terminator verdroschen.

FAZIT **Die mit Spannung erwartete Game-Boy-Umsetzung des Mega-Films "Terminator 2" wurde von englischen Computerspielroutinees entwickelt und leider böse verhunzt. Spielerisch ist's bewährte Actionkost der einfallslosen Sorte. Egal, ob man nun den eisernen Arnold, die digitalisierte Linda Hamilton oder ihren smarten Filmsohn steuert, immer hat man die Aufgabenstellung (ballern oder boxen, laufen und hüpfen) schon wesentlich besser umgesetzt gesehen. Auch die Denkspielsequenz weiß nicht zu überzeugen — das peinliche Motorradrennen wollen wir lieber nicht erwähnen (tun' es aber doch). Die Grafik ist zwar detailreich, jedoch unzulänglich animiert, während die Soundeffekte (ebenfalls von erfahrener Hand komponiert) erst gar nicht versuchen, Durchschnittsniveau zu erreichen. Kurz und bündig: Eines der schlechteren Ljn-Produkte; schade um die entstandenen Lizenzkosten.**

WINNIE FORSTER

TERMINATOR II
GAME BOY

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Ljn
TESTVERSION VON: Acclaim

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: –

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

59% **GRAFIK**
42% **MUSIK**
37% **SOUNDEFFEKTE**

39% SPIELSPASS

BEINAHE-AUSRUTSCHER

BLADES OF STEEL



Jede Mannschaft hat fünf Spieler im Eisoval

Nach dem tristen Import-Modul "World Ice-Hokkey" präsentiert sich mit "Blades of Steel" die zweite Eishockeysimulation für den Game Boy. Diesmal wird das Eisoval konsequent von der Seite gezeigt und scrollt fleißig horizontal. Auf dem Spielfeld tummeln sich fünf Cracks pro Mannschaft. Ihr kontrolliert jeweils einen Feldspieler (wird mit Pfeil markiert) und den Torwart.

Wenn Eure Mannschaft nicht in Puckbesitz ist, wird mit einem Knopf der Spieler gewechselt, mit dem anderen greift Ihr den gegnerischen Crack an. Sobald Ihr Euch die Scheibe geschnappt habt, dienen die Knöpfe zum Passen bzw. Schießen. Die Mitspieler werden logischerweise vom Computer gelenkt. Im Match müßt Ihr Euch auf zwei Unterbrechungen gefaßt machen. Landet der Puck im Tor, seht Ihr dieses in Großaufnahme und den Puck genüßlich im Winkel einschlagen. Außerdem solltet Ihr Euch auf Boxkämpfe einstellen.

Vor Spielbeginn dürft Ihr sowohl Boxeinlagen als auch Penaltys trainieren. Außerdem muß man sich zwischen Freundschaftsmatch und Turnier entscheiden. Beidemal stehen drei Ligen zur Wahl, aus denen Ihr eines von acht Teams wählt.

FAZIT Leider ist Blades of Steel kein Sonderklassemodul, wie man es von Konami auf dem Game Boy gewohnt ist. Die Grafik wird den hohen Erwartungen teilweise noch gerecht (sehr flott), spielerisch rutscht Konami ein ums andere Mal aus. Abgesehen davon, daß einige Eishockeyregeln wie z.B. "Icing" nicht beachtet werden (die Folge: kaum Bullys im Match), verliert man öfters den Überblick. Blades of Steel macht sicherlich Spaß — vor allem zu zweit. Schade nur, daß man sich beim Spieldesign zu sehr auf pure Action versteift hat und die Taktik oft außen vor ließ. ***MARTIN GAKSCH***

BLADES OF STEEL
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Palcom
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 2 Spielvarianten

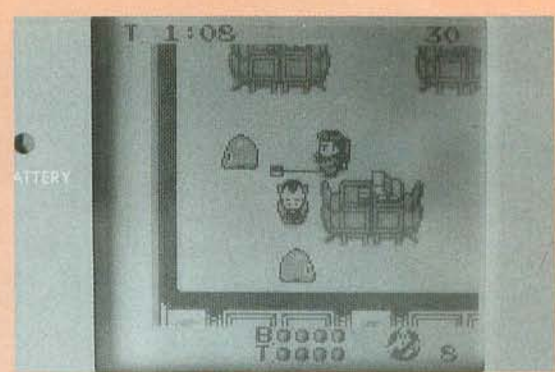
GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

73% GRAFIK
59% MUSIK
50% SOUNDEFFEKTE

61% SPIELSPASS

HE SLIMED ME

GHOSTBUSTERS II



Gotcha — da zappelt der Geist

Sie sind wieder da — die Geisterjäger. Es wartet auch gleich viel Arbeit auf sie, denn wieder haben sich einige böse Gespenster zusammengerottet, um die friedliche Stadt New York und ihre Bewohner zu terrorisieren. Da hilft nur, den Ionenbeschleuniger auspacken, viele Geisterfallen einpacken und die Aufgabe anpacken.

Zuerst müßt Ihr noch Eure beiden Lieblingsgeisterjäger auswählen. Der Bildschirm wird perspektivisch von schräg oben gezeigt. Einer von beiden marschiert voran, der andere folgt ihm wie an einer unsichtbaren Schnur gezogen. Der Anführer paralysiert durch Drücken von Knopf A die auftauchenden Geister und der Hintermann schwingt, mittels Knopf B, die Falle unter den Festgenagelten und saugt ihn ein.

Ihr steuert immer nur den Fänger. Es erfordert oft recht trickreiche Manöver, um den Hintermann in eine Position zu bringen, in der er die Falle zuschnappen lassen kann. An manchen Stellen erwarten Euch nützliche Extras. Ist das Zeitlimit überschritten, verwandeln sich alle verbleibenden Geister in "Ghostbusters"-Logos, die sich noch schneller bewegen und durch Wände wandern.

FAZIT Es werden immerhin neun verschiedene Geistertypen als Gegner geboten, die alle besondere Eigenschaften haben: Manche können durch Wände gehen, andere werden kurz unsichtbar und eine Sorte läßt sich eindeutig als Jogger-Gespenst identifizieren. Die "an-der-Leine"-Steuerung des Fallenstellers ist eine interessante Idee, die dem Spiel einen orginellen Touch verleiht. Spielerisch gibt es wenig zu beanstanden, auch wenn die Motivation — mangels Abwechslung — auf Dauer deutlich nachläßt. Zudem sind die Geister manchmal schwer zu erkennen. ***STEPHAN ENGLHART***

GHOSTBUSTERS II
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Activision
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

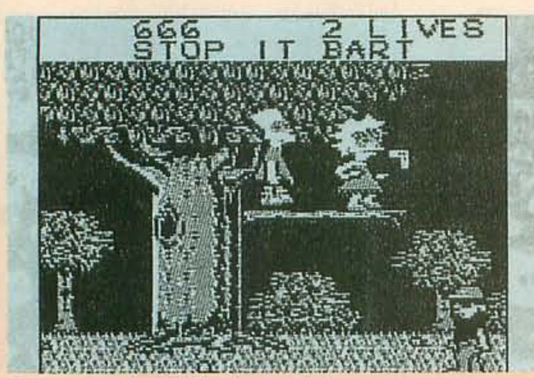
GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

68% GRAFIK
58% MUSIK
67% SOUNDEFFEKTE

65% SPIELSPASS

AYE CARAMBA

THE SIMPSONS



Bart tummelt sich in einem Feriencamp

Der obercoole Elternschreck Bart Simpsons ruft zu seinem zweiten Videospielabenteuer auf. Diesmal muß er sich nicht mit Außerirdischen herumschlagen (die hat er schon auf dem NES vertrieben), sondern gammelt in einem Feriencamp herum.

Ehe Bart seine verdiente Erholung genießen kann, hat er sechs Missionen zu erfüllen. Das Spielfeld scrollt dabei meist von rechts nach links, ist aber vertikalen Ausflügen nicht abgeneigt. Bart vergnügt sich zunächst im Wald, muß Bäume beklettern und Aufpassern entkommen. Sein oberstes Ziel ist es, Fahnen einzusacken. Schwester Lisa versorgt ihn unterwegs mit nützlichen Gegenständen. So händigt sie ihm einen Bummerang, einen Football-Helm und einen Schutzanzug gegen Bienenstiche aus. Sollte Bart an diese Geschenke nicht herankommen, muß er sich auf harmlosere Bällchen verlassen, die er beliebig oft wegschleudern darf.

FAZIT Ähnlich wie auf dem NES geriet Bart's Game-Boy-Spiel nicht ganz perfekt. Die abgefahrene Comic-Grafik wurde zwar erfreulich gut umgesetzt und hat auch als Schwarzweißversion Stil, das Spielkonzept ist dafür weniger ausgereift. Bart hüpft, läuft und kämpft sich tapfer voran, ohne seine Fans vollends zu überzeugen. Darüber hinaus wurde technisch leicht geschlampt: Weder das Scrolling, noch die Animationen der Figuren wirken sanft und fließend. Die Anarcho-Sippe Simpsons hätten ein Superspiel verdient, herausgekommen ist ein netter, unterhaltsamer Geschicklichkeitstest. Allzu große Abwechslung oder spielerische Glanzlichter sucht man vergebens. Treue Fans der TV-Serie dürfen zugreifen, der Rest sollte sich an ähnlichen, besser ausgefeilten Modulen schadlos halten.

MARTIN GAKSCH

THE SIMPSONS
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Acclaim
TESTVERSION VON: Acclaim

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

63% GRAFIK
51% MUSIK
59% SOUNDEFFEKTE

65% SPIELSPASS

MURMELN MIT MACKEN

MARBLE MADNESS



Das hügelige Gelände scrollt von oben nach unten

Solltet Ihr schon die Tests für das NES durchgeschaut habt, dann wird Euch ein ungewöhnliches Spiel mit und über Murmeln aufgefallen sein. Der Kugelkoller hört auf den Namen "Marble Madness" und war vor etlichen Jahren ein Spielhallenhit. Nachdem Milton Bradley für die NES-Umsetzung gesorgt hat, kümmerte sich Mindscape um eine Game-Boy-Variante.

Inhaltlich wurde gegenüber dem Original nichts verändert. Ihr müßt die muntere Murmel erneut auf sechs Spielbahnen ins Ziel geleiten. Da man landschaftlich auf Schrägen gesetzt hat, beschert diese Aufgabe enorme Probleme. Nicht nur das hügelige 3-D-Szenario will gemeistert werden, diverse Antikörper tummeln sich auf den schmalen Pfaden. In jedem Level tickt erbarmungslos das Zeitlimit; versehentliche Abstürze sind tunlichst zu vermeiden. Besonders gefährlich wird's dann, wenn Euch Eisflächen, Säurepfützen, Staubsauger, Pfeilspitzen und andere Hindernisse auf die Nerven gehen. Gespielt wird simultan zu zweit oder solo.

FAZIT Das gewagte Unterfangen, ein kunterbuntes 3-D-Spiel auf den Game Boy umzusetzen, ging halbwegs gut. Die avantgardistische 3-D-Grafik wurde ohne große Verluste entcoloriert und kommt tadellos rüber. Etwas mehr Probleme gibt's mit der Steuerung. Ich halte sie noch für ein Stück schwerer vermittelbar als auf dem NES. Außerdem rollt die Murmel weit weniger realistisch. Statt feinfühlig und elegant auf die Joypad-Anweisungen zu reagieren, benimmt sie sich pöbelhaft und trotzig. In dieser Beziehung haben die Programmierer leider geschlampt, denn dies liegt nicht an den beschränkten Fähigkeiten des Game Boys. Ein technisch gutes Programm mit spielerischen Fauxpas, das man nicht unbedingt haben muß.

MARTIN GAKSCH

MARBLE MADNESS
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Mindscape
TESTVERSION VON: Mindscape

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: High-Score-Liste

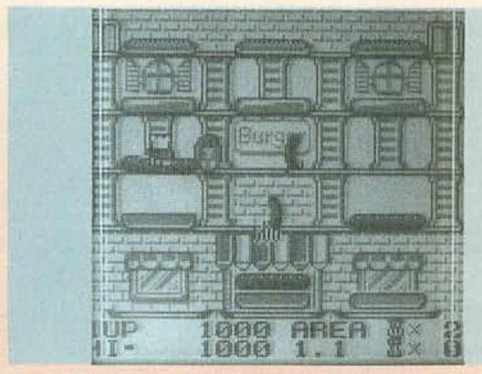
GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

70% GRAFIK
61% MUSIK
54% SOUNDEFFEKTE

58% SPIELSPASS

BURGER, TOD UND TEUFEL

BURGER-TIME DE LUXE



Peter Pepper im Angesicht der Killer-Hot-Dogs

Peter Pepper gehört zu den armen Gesellen, die in einem amerikanischen Fast-Food-Restaurant schuften müssen. Den ganzen Tag nichts anderes als Bulletten, Zwiebelringe, Gurkenscheiben und Ketchup. Kein Wunder, daß ihm Alpträume plagen: Selbst im tiefsten Schlummer wird er von Whoppern und Pommes belästigt. Jetzt könnte man denken, daß Pepper außer einem verdorbenen Magen nichts zu befürchten hätte, doch weit gefehlt: Die Hamburger-Zutaten sind riesengroß und wollen dem Koch an den weißen Kragen.

Damit Pepper seine 28 Alpträume (sprich Levels) heil übersteht, heißt es klettern und brutzeln was das Zeug hält. Jeder Spielabschnitt besteht aus mehreren, durch Leitern verbundene Etagen, auf denen die Zutaten für einen anständigen Hamburger bereitliegen. Wenn Pepper über die entsprechende Plattform läuft, fällt das Hamburgerteilstück nach unten.

Natürlich seid Ihr nicht allein in der Küche, sondern werdet von zahlreichen Lebensmitteln bedroht. Das garstige Gemüse kann für kurze Zeit mittels Pfefferstreuer außer Gefecht gesetzt werden. Laßt Ihr im richtigen Moment einen Hamburger-Teil nach unten fallen, werden die Angreifer formschön zerquetscht.

FAZIT **Das Rezept von Burger Time ist bewährt und bietet Plattform-Hausmannskost — ein bißchen mehr Würze hätte dem Spiel trotzdem gut getan. Die Aufgabe unseres Pixel-Kochs ist auf Dauer etwas eintönig: Ihr klettert möglichst schnell über grafisch anspruchslose Plattformen und weicht dabei den immer gleichen Feinden aus. Eigentlich nerven die Bösewichter mehr, als daß sie das Spielgeschehen beleben: Wenn man einmal den Dreh raus hat, wie man die Feinde beseitigt, kommt auch in der hektischen Küche gepflegte Langeweile auf.**

STEPHAN ENGLHART

BURGERTIME DELUXE
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Data East

TESTVERSION VON: Yeno

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 70 Mark

58% GRAFIK

51% MUSIK

50% SOUNDEFFEKTE

58% SPIELSPASS

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber
Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle

Chefredakteur: Anatol Locker (al)
Stellvertretender Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters
Redaktion: Winfried Forster (wi), Michael Hengst (mh)
Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht (je), Stephan Englhart (se), Boris Schneider (bs)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289)

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Layout: Angelika Rücker
Titelgestaltung: Arno Krämer
Bildredaktion: Sabine Lechner, Roland Müller (Fotografie)
Titel: Konami

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
Großbritannien: Smyth Int. Media Representatives, Telefon: 0044/81340-5058, Fax: 0044/81341-9602
Israel: Baruch Schaefer, Telefon: 3/5562256, Fax: 00972/52/444518
Taiwan: AIM Int. Inc., Telefon: 00886/2-7548631, Fax: 00886/2-7548710
Japan: Media Sales Japan, Telefon: 0081/33504/1925, Fax: 0081/33595/1709
Korea: Young Media Inc., Telefon: 02/756-4819, Fax: 02/757-5789
Frankreich: CEP France, Telefon: 1/4800/7616, Fax: 1/4824-0202
Italien: CEP Italia, Telefon: 2/4982997, Fax: 2/4692834
International Business Manager: Stefan Grajer, 089/4613-638

Auslandsniederlassungen:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. 0041/42/440550, Fax: 0041/42/415770
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. 415-366-3600, Fax: 415-3663923
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043/1/5871390, Fax: 0043/1/587139333

Gesamtvertriebsleitung: York von Heimburg
Vertriebsmarketing: Rainer Drumm

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Das Einzelheft kostet DM 7,—

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

Produktion: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

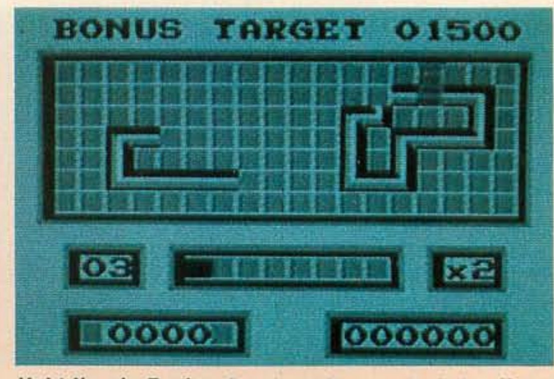
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München: Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat; Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern eV. (IVW), Bas Godesberg.
ISSN 0937/9754



SCHNÖRKELIG & SCHNELL

LOOPZ



Habt Ihr ein Rechteck gebastelt, verschwindet dieses

Bis vor kurzem durften sich nur Computerbesitzer am Zeitdruck-Knobelspiel "Loopz" versuchen. Dank Mindscape kommen jetzt auch Game-Boy-Fans in den Genuß dieses Programms.

Der Ort des Geschehens: ein 7 x 18 Kästchen großes Feld. Plötzlich auftauchende Puzzleteile müssen zu einer geschlossenen Kette verbunden werden. Dabei gibt es folgende Formen: Winkel, Hufeisen, Längsstücke und mehrfach geknickte Rohre. Mit dem Steuerkreuz werden die Teile verschoben, mit Knopf A in die passende Lage rotiert und mittels Knopf B fixiert. Mit steigender Spielstufe wird das Zeitlimit knackiger. Je größer und verschachtelter Eure Konstruktionen, desto mehr Punkte winken.

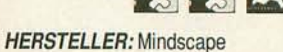
Neben zwei Standardspielmodi gibt es noch eine spezielle Variante. Hier erscheinen komplette Formen, aus denen Teile entfernt werden. Eure Aufgabe besteht darin, die Muster zu rekonstruieren.

FAZIT **Wenige Minuten lang war ich von Loopz begeistert. Dann kamen die ersten Frusterlebnisse: Egal, wie raffiniert das Röhrensystem aufgebaut wird, am Ende entscheidend oft das Glück über den Erfolg. Kommen nur noch große Teile, kann sich auch der Profi-Loopingverleger begraben. Mir hat der Muster-Nachbau-Modus am besten gefallen, da hier der Glücksfaktor ausgeschaltet wurde und nur Gedächtnis und Kombinationsvermögen über das Fortkommen entscheiden. Wenn sich auch Loopz ganz ordentlich spielt, so fehlt der Spielidee der letzte Glanz. Verglichen mit Klassikern wie "Tetris", "Kwirk", "Puzznic" oder "Quarth" ist dieses Modul eine Klasse schlechter. Fans des Genres können ihre Freude daran haben, dem anspruchsvollen Tüftler wird es keinen Verzückungsjauchzer entlocken.**

STEPHAN ENGLHART

LOOPZ
GAME BOY

SPIELETYP: 



HERSTELLER: Mindscape
TESTVERSION VON: Mindscape

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Paßwort, 3 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

25% **GRAFIK**
69% **MUSIK**
38% **SOUNDEFFEKTE**



GALAKTISCH GUT

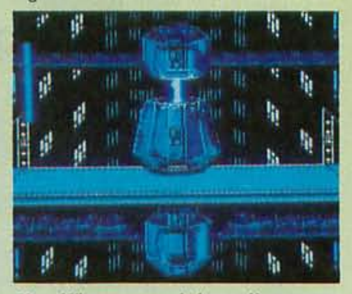
STAR WARS

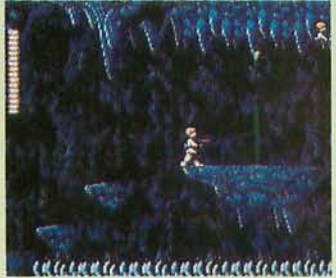
Praktisch jeder Mensch, der in den letzten 14 Jahren ein Kino auf diesem Planeten betreten hat, dürfte einen der drei "Krieg der Sterne"-Filme gesehen oder zumindest von ihnen gehört haben. Nur zu gut kann ich mich daran erinnern, als ich 1977 als siebenjähriger Knabe von meinem Vater in Krieg der Sterne mitgenommen wurde und danach fürchterliche Angst vor Darth Vader hatte. Vielleicht habt Ihr auch die eine oder andere Erinnerung an solche Zeiten, wenn Ihr Lucasfilm Games' erste "Star Wars"-Umsetzung auf dem NES angeht.

Die Geschichte des Spiels hält sich sehr eng an die Geschehnisse im ersten Film. Teile der Handlung werden in Form von Texten und Grafiken dargestellt, bis wieder ein Punkt erreicht ist, an dem der Spieler aktiv eingreifen muß. Man beginnt als Luke Skywalker auf Tatooine und muß dort zuerst den Roboter R2D2, das Lichtschwert und schließlich den edlen Jedi-Ritter Obi-Wan finden, um mit ihm und Han Solo zu flüchten. Wenn befreundete Personen im Spiel auftauchen, werden auch sie vom Spieler kontrolliert. Zum Schluß habt Ihr schließlich eine Gruppe von sechs Leuten zusammen. Da alle Akteure unterschiedliche Talente haben, muß man für bestimmte Aufgaben jeweils den richtigen Kämpfer einsetzen.

Im Grunde besteht das Spiel aus Variationen von drei unterschiedlichen Actionszenen. Eine zeigt die Wüste von Tatooine aus der Vogelperspektive. Luke muß hier mit Hilfe eines Sandgleiters verschiedene Orte aufsuchen. Sequenz 2 ist ein klassisches Jump'n'Run mit Abschießen von Gegnern und Sammeln von Objekten (Schauplätze: im Todesstern, im Transporter der Javas, in etlichen Höhlen etc.). Szene Nummer 3 ist ein 3-D-Ballerspektakel im Weltraum aus der Cockpit-Sicht von Han Solos Raumschiff "Millenium Falken". Später sitzt Ihr sogar in einem "X-Wing-Fighter" der Rebellen. In dieser Sequenz weicht man u.a. auch Asteroiden aus.


3-D-Gefecht mit feindlichen Imperiumabfangjägern


Nur Könner erreichen diese Stelle


In den Höhlen auf Tatooine wird tüchtig geschossen


Mit einem flinken Sandgleiter sucht Ihr Höhlen

Im Verlauf der Geschichte müßt ihr Prinzessin Leia retten und mit Hilfe der in R2 gespeicherten Daten den Todesstern vernichten. Damit die Aufgabe nicht zu schwer wird, habt Ihr etliche Continues als Hilfsmittel.

FAZIT Wenn auch nicht in Stereo und mit Fanfaren, so wird das Spiel dennoch erstaunlich ähnlich zum Film präsentiert. Dieser positive Eindruck bestätigt sich im weiteren Verlauf. Man merkt, daß die Lucasfilm-Games-Leute ihr Handwerk verstehen. Vor allem grafisch ist das Spiel ein absoluter Genuß. Selten habe ich so schöne Bilder auf dem NES gesehen. Man meint geradezu, das Gerät hätte mehr Farben bekommen. Der Sound ist zwar überdurchschnittlich, kommt aber an echte Knaller von Musikprofi Konami nicht heran. Die ansonsten immer problematische Mixtur aus Action und Filmadaption klappt bei Star Wars sehr gut. Alle Actionszenen sind nicht nur technisch erstklassig, sondern passen perfekt in die Story und wirken überhaupt nicht aufgesetzt. Man kann nur hoffen, daß Lucasfilm Games auch bei der Fortsetzung "The Empire strikes back" soviel Feingefühl beweist.

JULIAN EGGEBRECHT

STAR WARS
NES

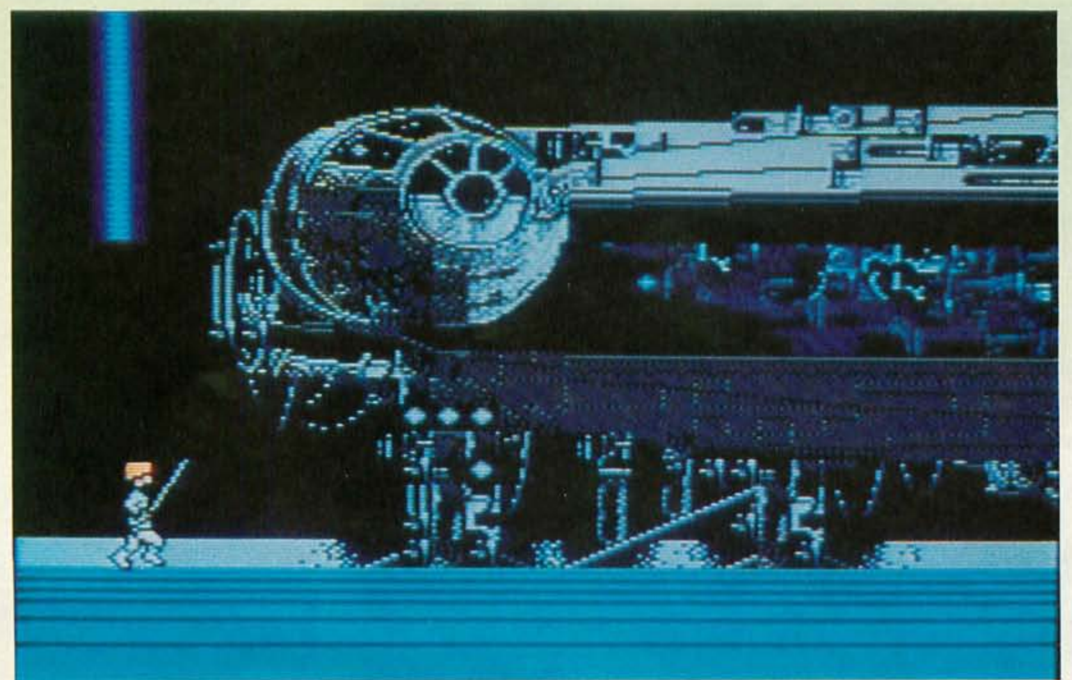
SPIELETYP: 

HERSTELLER: Lucasfilm Games
TESTVERSION VON: Lucasfilm Games

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 120 Mark

85% GRAFIK
73% MUSIK
57% SOUNDEFFEKTE
77% SPIELSPASS


Han Solos Millenium Falken steht abflugbereit

KRÖTEN KLOPPEN KLASSE

TEENAGE TURTLES II

Immer noch liegt die ganze Welt im "Turtles"-Fieber. Von Tokyo über Los Angeles, Paris und London bis hin zu uns haben alle Kids nur noch die mutierten Panzertiere mit den überragenden Kampffähigkeiten im Kopf. Allerortens prangen uns die Konterfeis der Turtles entgegen. Gut für all jene schlauen Köpfe, die rechtzeitig auf den marketingpolitischen Turtles-Expreß aufgesprungen sind.

Eine dieser Firmen ist Konami, die im richtigen Moment den richtigen Riecher bewies und die Turtles schnurstracks für Videospiele lizensierten. Heraus kam vor einiger Zeit ein nettes, wenn auch nicht überragendes NES-Spiel und ein besser gelungenes Jump'n'Run auf dem Game Boy. Richtig angestrengt haben sich die Jungs aus dem fernen Japan für die Spielhallenversion, denn dort konnte man einen famosen Prügelautomaten im "Double Dragon"-Stil mit unseren Turtles als unbezwingbare Helden bewundern.

Aus dem Treppenschacht poltert eine Kugel herunter



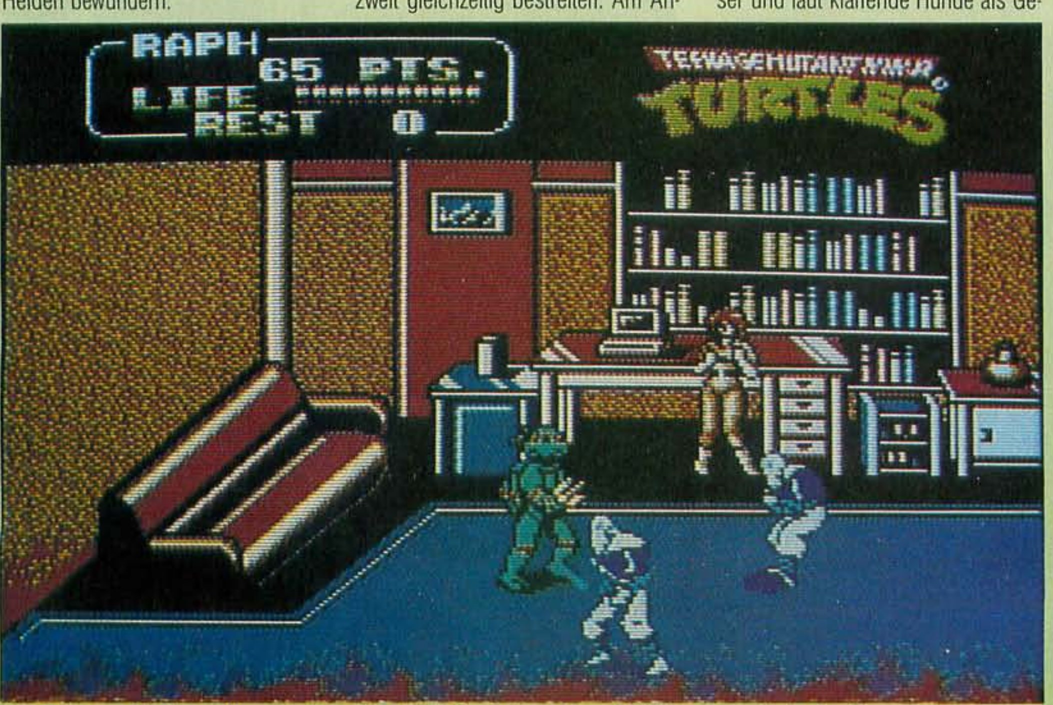
Erneut stehen die vier Turtles zur Wahl

Nachdem japanische und amerikanische Fans Konami mit Bittbriefen wohl überhäuften, hatte man dort ein Einsehen: Jetzt endlich kommen auch die NES-Besitzer in den Genuß der Automatenadaption. Ziel des Spiels ist es, die von den Turtles heiß und innig geliebte Reporterin April aus den Klauen des bösen Shredder zu befreien. Man kann das Prügelspektakel entweder alleine oder zu zweit gleichzeitig bestreiten. Am Anfang sucht Ihr Eure Lieblingsschildkröte mit entsprechenden Fähigkeiten aus. Danach geht die meist horizontal scrollende Klopperei los, bei der nicht nur stures Draufhauen, sondern auch geschicktes Ausweichen, Springen und Taktieren gefragt ist.

Die neun Levels sind recht lang und bieten neben den mannigfaltigsten bösen Buben aus der Hinterhof-Clique auch herumrollende Teerfässer und laut kläffende Hunde als Gefahr für die rettungswütigen Turtles. Am Ende eines Abschnitts warten die obligatorischen Endgegner, die nicht nur aus klotzigen Brutalo-Schergen bestehen, sondern die verschiedensten kleinen Gemeinheiten beherrschen.

FAZIT Obwohl ich nicht zu den größten Fans der Turtles gehöre, muß ich zugeben, daß Konami hier einen verdammt guten Job abgeliefert hat. Die schwierige Aufgabe, einen hochmodernen Spielautomaten auf das recht betagte NES umzusetzen, wurde von Konami mal wieder fantastisch gelöst. Die Grafik ist bunt, schön, abwechslungsreich und strotzt nur so vor Spezialeffekten. Die Turtles und ihre Gegner haben alle beachtliche Ausmaße, der Sound ist ebenfalls gut bis sehr gut, und, was am wichtigsten ist: Die Spielbarkeit wurde exzellent ausgetüftelt.

Dank der ausgeklügelten und trotzdem einfach zu handhabenden Steuerung sind genügend Variationsmöglichkeiten gegeben; ein stumpfsinniges Draufgeschlage kommt selten auf. Außerdem warten in jedem Abschnitt neue Überraschungen auf Euch, die Langeweile von vornherein ausschließen. Der tolle Zwei-Spieler-Modus setzt dem sowieso schon guten Modul die Krone auf. Weiter so...Cowabunga! ***JULIAN EGGEBRECHT***



Die Teenage Turtles retten zum zweiten Mal das Leben ihrer Lieblingsreporterin April

TEENAGE TURTLES II
NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Konami
TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 130 DM

79% GRAFIK
73% MUSIK
52% SOUNDEFFEKTE
77% SPIELSPASS

NICHT GERADE GEISTREICH

BEETLEJUICE

Eifrige Kinogänger können sich an "Lottergeist Beetlejuice", wie der Film in Deutschland hieß, wahrscheinlich noch erinnern. Dank Ljn treibt der amüsante Untote jetzt auf dem NES seinen Schabernack. Ihr schlüpft in die Rolle des quirligen Querkopfes und führt ihn sicher durch fünf Levels.

Die meiste Zeit bekommt Ihr den Hauptakteur, wie auch die restliche Grafik, von der Seite zu sehen. In manchen Spielstufen wird allerdings auf Vogelperspektive umgeblendet — schließlich hat Abwechslung noch nie geschadet. Die Programmierer haben sich beim Konzept auf kein Risiko eingelassen und Beetlejuice im Jump'n' Run-Milieu plaziert. Im wesentlichen seid Ihr mit Laufen und Springen beschäftigt. Für das Salz in der Geschicklichkeitssuppe sorgen ein paar *Action-Adventure*-Elemente. So kommt es schon mal vor, daß Ihr einen abseits liegenden Schlüssel zum Betreten eines Hauses braucht. Dort aktiviert Ihr per Schalter ein paar Fahrstühle, die Beetlejuice unentgeltlich hinaufbefördern.

Natürlich läuft Euch allerhand Ungeziefer über den Weg — von superklein bis extragroß. Normalerweise könnt Ihr Euch der Unholde durch einen geschickten Hüpfer ("Mario"-like von oben drauf) entledigen. Dafür gibt's einige "Gutscheine", die Ihr in Geschäften gegen Extras eintauscht.



Lottergeist Beetlejuice grinst uns vom Titelbild an



Der Zeigefinger deutet auf die aktuelle Spielumgebung

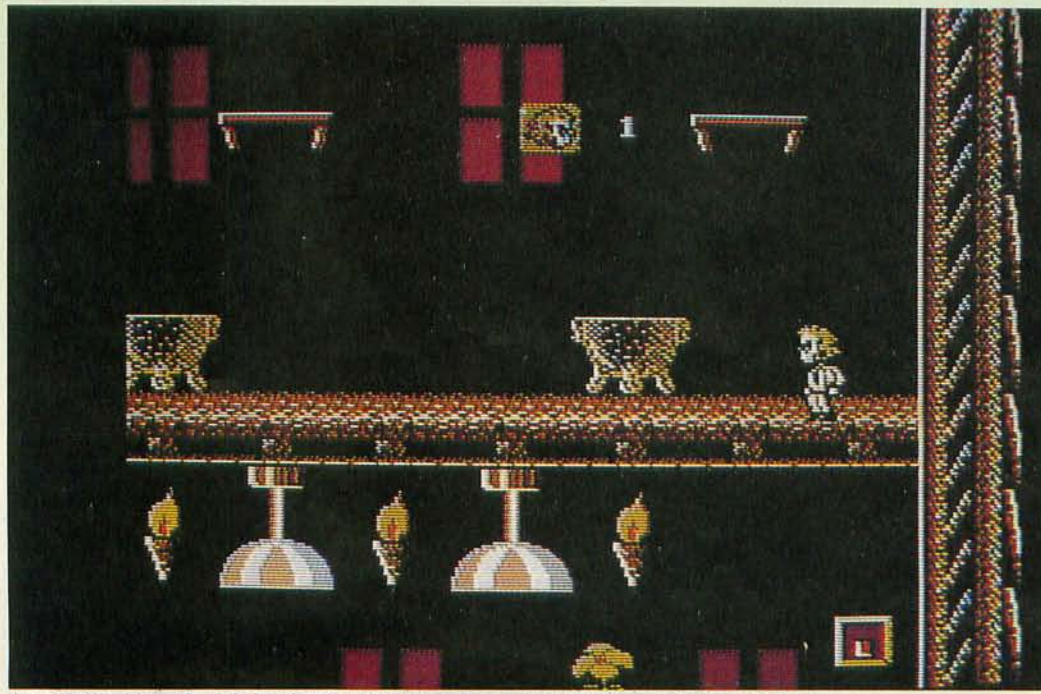
Wer den Einkaufsbummel hinter sich hat, muß die Hilfen nicht sofort einsetzen. Erst, wenn es die Situation erfordert, werden die Extras aktiviert. Auf diese Weise hüpft Beetlejuice plötzlich sehr hoch, kann auf Gegner schießen oder als Skelett durch die Landschaft laufen — insgesamt greift Ihr auf acht Hilfen zurück. Müßig zu erwähnen, daß bei der ganzen Geisterhatz in alle Richtungen gescrollt wird.



Hier werden verbliebene Leben und Extras angezeigt



In diversen Shops kauft Ihr Reiseproviant ein



Der Titelheld muß sich hüpfend und springend in der Plattformwelt zurechtfinden

FAZIT **Trotz gruseligem Ambiente ist Beetlejuice bei weitem kein Horrorspiel. Zwar vermisse ich auch nur die Andeutung von innovativen Ideen, aber für den Hausgebrauch reicht's aus. Wer auf Geschicklichkeitsspiele steht, erhält ein (noch) überdurchschnittliches Jump'n'Run ohne viel Tiefgang. Die zart eingestreuten Puzzles sind entweder kinderleicht oder minimal unlogisch — Action-Adventure-Fans werden hilflos unterfordert. Auch bei Grafik und Sound haben sich die Entwickler nicht allzuviel Mühe gegeben. Die Landschaften wirken oft lieblos und die Musik hat nichts von der Dynamik des Film-Soundtracks (Komponist war übrigens Musikmagier Danny "Batman" Elfman).**

Im Vergleich zu manch anderen katastrophalen Kino- oder TV-Umsetzungen zieht sich Beetlejuice ganz tapfer aus der Affaire. Wer den Lottergeist ins Herz geschlossen hat, wird nicht enttäuscht sein, alle anderen sollten sich den Kauf gut überlegen. ***MARTIN GAKSCH***

BEETLEJUICE

NES

SPIELETYP:



HERSTELLER: Ljn
TESTVERSION VON: Acclaim

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 110 Mark





60% GRAFIK
48% MUSIK
47% SOUNDEFFEKTE
56% SPIELSPASS

TRITT FÜR TRITT EIN HIT

JACKIE CHAN

Aufmerksame *VIDEO-GAMES*-Leser werden sich an den Helden zahlloser Eastern erinnern können: In der zweiten Ausgabe haben wir bereits die PC-Engine-Version von "Jackie Chan's Action Kung-Fu" unter die Lupe genommen. Mittlerweile trat der Karatemeister auch seinen Dienst auf dem NES an.

Im großen und ganzen ist die NES-Version mit dem Vorbild identisch. Lediglich ein paar Abschnitte wurden umstrukturiert, einige Gegner ausgetauscht und manche Bonusspiele umgemodelt. Jackie Chan schlägt sich immer noch durch jede Menge Levels, die mal horizontal, mal vertikal scrollen. Um sich gegen Bösewichte zu verteidigen, setzt Jackie filmgerecht auf das Fußrecht. Wer eher pazifistisch eingestellt ist, der darf natürlich über das Gesindel hinweghüpfen – bei Abgründen ist diese Methode in jedem Fall vorzuziehen. Ab und zu kreuzt ein giftgrüner Frosch den Weg, der auf freundliches Nachfragen ein Extra herausrückt. Entweder spendiert er frische Lebensenrgie oder er verleiht Jackie die Fähigkeit zu ganz besonders trickreichen Schlägen. Diese wirken sich ziemlich deprimierend auf die Feinde aus, sind aber nur in begrenzter Stückkzahl zu haben.

Die einzelnen Levels unterscheiden sich in vielerei Hinsicht. So haben in fast jedem Abschnitt andere Unholde Premiere, die vor unterschiedlichen Grafikszenarien ihr ganzes Können ausspielen. Außerdem steht jeder Level unter einem anderen Motto: Mal kommt es wesentlich auf gut getimte Sprünge an, mal stehen die Gegner im Vordergrund. Neben den Feinden solltet Ihr auch auf die Landschaft achten, in der Ihr Euch befindet. Vorsicht ist u.a. vor brüchigen Felsen, beweglichen Plattformen, vereisten Gebieten und drehfreudigen Wippen geboten.

Wer zufällig auf eine Glocke trifft, der sollte diesen Gegenstand tunlichst berühren. Als Belohnung landet Ihr in einem von vielen Zwischenspielen, die für Zusatzenergie und Continues sorgen.



In unterirdischen Höhlen brodelt die Lava vor sich hin



Jackie Chan hat noch einen weiten Weg vor sich



Noch ist nicht aller Tage Abend: den Continues sei Dank



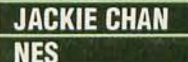
Der erste Obermotz muß am Kopf getroffen werden



Wenn sich ein Gegner als besonders fies entpuppt, setzt Ihr am besten Eure Superschüsse ein

FAZIT **Hudson Soft hat zwar im Spiel einiges umgemodelt, der Qualität haben diese Korrekturen jedoch nicht geschadet. Jackie Chan ist auch auf dem NES ein absolutes Muß-Modul, das sich Jump'n'Run-Fans in jedem Fall zulegen sollten. Selten wurden spielerisch so intelligent ausgetüftelte und grafisch unterschiedliche Levels geboten — und die nicht zu knapp. Von der Steuerung, über die Plazierung der Feinde bis hin zu innovativen Endgegnern sorgt Jackie Chan für hochwertige Spielekost. Auch wenn das Modul nicht mit einem gigantischen Berg an Extras aufwartet — die vorhandenen Features wurden sorgsam ausgewählt und zu einem harmonischen Ganzen *zusammengefügt*. Lediglich der Schwierigkeitsgrad könnte Anfängern zu schaffen machen — unfair wird's allerdings nie. Unbedingt kaufen!** ***MARTIN GAKSCH***

JACKIE CHAN
NES

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Hudson
TESTVERSION VON: Allan

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

80% **GRAFIK**
71% **MUSIK**
68% **SOUNDEFFEKTE**

82% SPIELSPASS



AUSGEGRABEN

DIGGER



Der Bergmann läuft, hüpft und krabbelt vorwärts

Ein altes Sprichwort verkündet stolz "Wer suchet, der findet". Geringfügig umformuliert trifft dieser Ausspruch auch auf "Digger" zu. "Wer grabet, der findet" und zwar die verlorene Stadt "Lost City". Auf dem Weg zu der geheimnisumwitterten Ortschaft schaufelt Ihr Euch durch acht Abschnitte, die allesamt von der Seite zu sehen sind. Da die Ausmaße der Höhlensysteme recht großzügig angelegt sind (je tiefer, desto komplexer), scrollt das Spielfeld munter vor sich hin.

Euer bergmännischer Archäologe ist grundsätzlich mit einer Schaufel bewaffnet, die nicht nur zum Erdreich abtragen dient, sondern auch Bösewichte vertreibt. Als zusätzliche Hilfsmittel lassen sich Dynamitstangen, Leitern, Felsbrocken und Diamanten auftreiben. In jedem Level müßt Ihr eine Art Schalter finden, der in gedrücktem Zustand das Tor zum nächsten Abschnitt für 60 Sekunden öffnet.

Um die Städtesuche erfolgreich abzuschließen, solltet Ihr keine Feinde berühren und nicht allzuoft in Abgründe plumpsen. Dabei geht nämlich Energie flöten, die Euer Forscher nur beschränkt besitzt. Außerdem lohnt es sich, nach Geheimgängen und Bonushöhlen Ausschau zu halten.

FAZIT Digger ist in fast allen Belangen knapp über dem Durchschnitt angesiedelt. Die Grafik hält mit Spitzentiteln zwar nicht mit, schreckt aber keineswegs ab. Wer nicht allzu komplizierte Geschicklichkeitsspiele mag, der wird an Digger Gefallen finden. Da sich die Rätseleinlagen nicht häufen, sollten Action-Adventures-Freaks eher Abstand nehmen. Zwar sorgen die wenigen Extras für etwas Abenteuer-Touch, doch im wesentlichen kommt es auf das Ablaufen des Geländes und die Vertreibung der Gegner an. Digger ist ein harmloses, nettes Modul, das sich angenehm flüssig spielt.

MARTIN GAKSCH

DIGGER
NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Milton Bradley
TESTVERSION VON: Milton Bradley

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 100 Mark

59% GRAFIK
60% MUSIK
57% SOUNDEFFEKTE
63% SPIELSPASS

ROCKS'N'ROCKFORD

BOULDER DASH



Die 24 Levels sind auf 6 Welten verteilt

Die namensverwandte Fernsehserie "Detektiv Rockford" stand dem Helden dieses Spiels nicht Pate. Während der TV-Detektiv auf Verbrecherjagd geht, hetzt unser Held Diamanten hinterher. Um einen der 24 Levels zu schaffen, muß Rockford immer eine bestimmte Anzahl der beliebten Edelsteine ergattern. Wie vermutet, werden Euch dabei allerhand Knüppel zwischen die Beine geworfen. Im wesentlichen rauben Felsbrocken den letzten Nerv, da sie lawinenartig loskullern, wenn Ihr einen falschen Schritt macht.

Jeder Level ist grundsätzlich mehrere Bildschirme groß, so daß fleißig gescrollt wird. Neben Diamanten und Felsbrocken, die im Erdreich verteilt sind, tauchen levelspezifische Gegner auf. Die Unholde wandern entweder ziellos auf den freigebuddelten Wegen umher, folgen Eurer Spielfigur oder vermehren sich hemmungslos. Einige Feinde sind allerdings recht nützlich. Laßt Ihr nämlich durch geschickte Bergungsarbeiten einen Felsen auf den Bösewicht plumpsen, verwandelt sich dieser in Diamanten. Ihr solltet nur aufpassen, daß Euch dabei nicht selber ein Stein auf den Schädel fällt oder der Rückweg blockiert wird.

FAZIT Die Nintendo-Version des Kultklassikers "Boulder Dash" hält sich strikt an das Computeroriginal und bietet eine "Best of"-Auswahl von Levels und Spielelementen aus Boulder Dash 1 bis 3 auf dem C 64. Das fortgeschrittene Alter des Programms hat allerdings nicht an dessen Qualitäten genagt. Boulder Dash ist eine ewig junge und extrem reizvolle Mischung aus Geschicklichkeitstest und Tüftelei. Gerade in höheren Levels *muß* man schon verdammt gut überlegen, wie man welche Felsbrocken in Bewegung bringt, um an die Diamanten zu kommen. Mehr Levels hätten allerdings gut getan.

MARTIN GAKSCH

BOULDER DASH
NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Data East
TESTVERSION VON: Theo Kranz Versand

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 90 Mark

40% GRAFIK
48% MUSIK
44% SOUNDEFFEKTE
76% SPIELSPASS

FASZINIEREND FRUSTRIEREND

MARBLE MADNESS

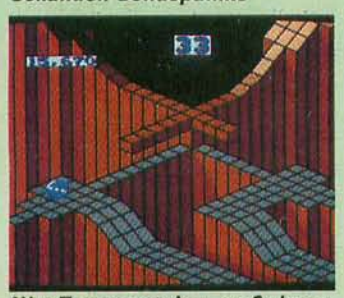
Der Name "Marble Madness" wird den altgedienten Spielefreaks die ein oder andere nostalgische Träne entlocken. Wir erinnern uns: Anno '84 eroberte Ataris innovativer Kugelknaller die Spielhallen, knapp drei Jahre später bringt die Electronic-Arts-Adaption die Fähigkeiten des Amiga-Computers erstmals so richtig zur Geltung. Marble Madness ist Kultspiel und Klassiker zugleich.

Heutzutage muß sich die aktuelle NES-Version (programmiert von Rare) natürlich von neuem bewähren. In einem Punkt darf man gleich von vornherein Abstriche machen: Die famose Trackball-Steuerung des Arcade-Originals gibt's auf dem NES leider nicht. Hier muß logischerweise das Joypad herhalten. Im Spiel dreht sich buchstäblich alles um eine bzw. zwei Kugeln. Ihr müßt den oder die Kuller (je nach Spieleranzahl) in sechs 3-D-Parcours sicher ins Ziel lenken. Da die Strecken von Schrägen, Röhren, Sprungschanzen, Eisflächen, Hindernissen und merkwürdigen Geschöpfen nur so wimmeln, treten geringfügige Probleme auf. Zumal Euch ein Zeitlimit im Nacken sitzt. Fällt die Kugel aus Versehen in einen Abgrund (passiert gar nicht mal so selten), wird sie nach kurzer Strafzeit wieder an die Absturzstelle zurückgesetzt.

Im Zwei-Spieler-Modus gibt's für die langsamere Kugel, die aus dem vertikal scrollenden Bildschirm zu verschwinden droht, eine Zeitstrafe, ehe sie ein Stück nach vorne teleportiert wird.



Im Ziel gibt's für verbliebene Sekunden Bonuspunkte



Wer Tempo machen muß, kann mit "A"-Knopf beschleunigen

FAZIT **Gebt mir einen Trackball! Ich könnte mich grün und blau ärgern. Da liefert Milton Bradley eine erstklassige Umsetzung ab und trotzdem endet jeder High-Score-Versuch mit einer Verwünschung. Die Programmierer haben aus dem Joypad steuertechnisch alles Machbare herausgeholt und stellen sogar zwei Steuervarianten zur Wahl — doch Marble Madness muß man im Prinzip mit einem Trackball spielen.**

Um so verwunderlicher, daß ich mich trotzdem immer wieder hinsetze und eine Partie wage. Ich liebe dieses Spiel und die NES-Adaption ist für mich die technisch und spielerisch beste Heimversion. Der 3-D-Effekt kommt super, die Kugeln halten sich rolltechnisch an die Streckenvorgaben und sonst stimmt auch alles. Marble Madness war und ist ein extrem ungewöhnliches und extrem intelligentes Geschicklichkeitsspiel. Nach heutigen Maßstäben sind die sechs Levels (sprich Strecken) zwar recht dünn, doch man spielt's halt um des Spaßes willen. Gerade zu zweit entfacht es eine ungeahnte Begeisterung. Wer die psychische Kraft aufbringt, die Steuerproblematik zu verarbeiten (klingt lächerlich, ist aber verdammt ernst gemeint), der wird viel Freude an diesem Modul haben.

MARTIN GAKSCH



Der Lohn der Mühen, die High-Score-Liste



Die Eisfläche stellt den Anfänger vor Probleme



Um die Kugel auf den schrägen Bahnen vernünftig zu steuern, bedarf es viel Fingerspitzengefühl

MARBLE MADNESS
NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Milton Bradley

TESTVERSION VON: Milton Bradley

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 110 Mark

71% **GRAFIK**

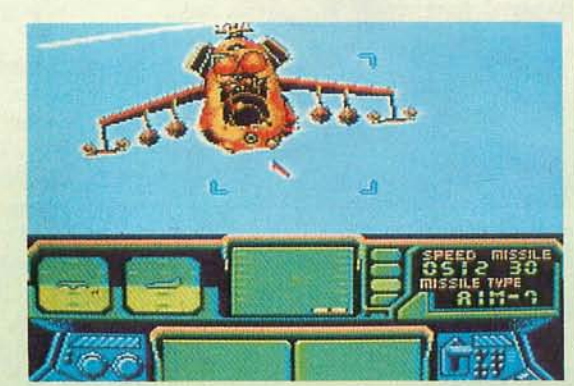
66% **MUSIK**

54% **SOUNDEFFEKTE**

76% SPIELSPASS

FLOP GUN, DIE ZWEITE

TOP GUN II



Trotz Duellmodus kaum besser als der erste Teil

Nachdem die Filmfirma Paramount Pictures soviel Geschmack bewies, Tony Scott und Tom Cruise keinen zweiten Teil ihres bonbonfarbenen Propaganda-Filmclips für die US-Kampfflieger produzieren zu lassen, springt Konsolengigant Konami zumindest an der Videospielfront begeistert in die vorhandene Marketinglücke.

Wieder einmal schlüpft der Spieler in die Rolle unseres beliebten Helden Maverick (schön, stark und intelligent) und muß den bösen Russen einen auf den Latz geben. Ähnlich wie beim ersten Teil blickt Ihr aus dem Cockpit Eures Abfangjägers und seid von flugtypischen Anzeigeinstrumenten umgeben. Die Feindflieger kommen aus allen Ecken auf den Vaterlandsverteidiger zu. Ihr geht Eure Rettungsmissionen entweder alleine an oder fliegt gegen einen Freund im Zwei-Spieler-Modus. Hier wird der Bildschirm horizontal in der Mitte geteilt. Sollte Euer Flieger getroffen werden, ist die Karriere zwar vorzeitig beendet, einem neuen Spielstart steht allerdings nichts im Weg.

FAZIT **Das spielerisch dürftige Top Gun II ist ein lohnendes Ziel für Anti-Lizenz-Attacken: Es ist der Prototyp des dezent in den Sand gesetzten "Großer-Name"-Spiels. Anstatt sich ernsthaft Gedanken über ein nettes Spiel im Rahmen der technischen Fähigkeiten der NES-Konsole zu machen, hat Konami leider den denkbar einfallslosesten Weg gewählt: Top Gun = Kampfflieger = "Afterburner" = Afterburner-Clone. Das arme NES ist von so einem 3-D-Hammer natürlich völlig überfordert und hißt in allen Bereichen die weiße Fahne der Kapitulation. Meine Empfehlung: Wer Tom Cruise mag, sollte sich lieber "Rain Man" anschauen, wer gerne Krieg spielt, kann ja versuchen, sein NES gegen eine F-15 oder eine MIG einzutauschen.** ***JULIAN EGGEBRECHT***

TOP GUN II
NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Konami
TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, 7 Missionen

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

62% GRAFIK
54% MUSIK
37% SOUNDEFFEKTE
39% SPIELSPASS

PAC-MAN AUF URZEIT-TRIP

TROG

Das Spielprinzip von "Trog" ist mittlerweile so alt, daß es bereits wieder modern ist. Schon nach einem kurzen Blick auf die Bildschirmfotos doziert der Spielekenner wortgewandt über die Verwandschaft von Trog zum Spieleopa "Pac-Man". In der Tat haben sich die Entwickler des Arcade-Giganten Williams (von denen stammt u.a. der Actionklassiker "Defender") bei ihrem neuen Hit von der gelben Grinsekugel inspirieren lassen. Lediglich das Geschehen wurde in das Neozoikum verlagert und ein paar Extras frischen die Pillenhatz auf.

Ein Level (50 sind's insgesamt) hat grundsätzlich auf dem Bildschirm Platz, so daß Scrolling nicht vonnöten ist. Auf dem Spielfeld, das von Wasser umgeben ist, sind Unmengen von Pillen plaziert. Sobald Ihr alle Leckereien aufgesammelt habt, öffnet sich eine Pforte, die zum nächsten Level führt. Bei der Arbeit solltet Ihr auf zwei Dinge achten. Erstens sind die Wege mit Mauern durchsetzt. So müßt Ihr des öfteren Umwege in Kauf nehmen, um Euren Hunger zu stillen. Außerdem laufen ein paar Bösewichte umher, die Ihr normalerweise nicht berühren dürft. Jetzt kommen die Extras ins Spiel. Wer bestimmte Gegenstände ergattert, dem wird kurzfristig geholfen. So dürft Ihr Eurerseits Jagd auf die Unholde machen, deren Bewegungen einfrieren oder den Turbo einlegen. In höheren Spielstufen kreuzen logischerweise mehr Feinde Euren Weg und ein paar neue Fiesheiten machen zu schaffen. Sogar als Höhlen getarnte Teleporter müßt Ihr in Eure Spielstrategie miteinbeziehen.



Ihr dürft Euch einen von drei Startlevels aussuchen

Alles in allem müßt Ihr Euren Saurier durch 50 Urzeit-Levels führen

FAZIT Acclaim bewies ein glückliches Händchen, als sie die Lizenz für Trog kauften. Im Gegensatz zu vielen anderen Arcade-Hits kann man dieses Spiel beinahe originalgetreu auf das NES umsetzen. Die Programmierer waren augenscheinlich derselben Meinung und lieferten eine sehr kompetente Adaption ab. Sowohl das Spiel an sich, als auch die herrlich comichafte Grafik wurden fehlerfrei übertragen.

Trog ist ein relativ einfaches Spiel, das schlicht und einfach Spaß macht. Wer noch Argumente braucht, Eltern, Verwandte oder Freunde zum Videospielen zu verführen, der sollte Trog einlegen. Jeder kapiert's, jeder mag's, jeder findet's unglaublich putzig. Noch ein Trumpf von Trog: Man kann es zu zweit spielen. Schade nur, daß der Vier-Spieler-Adapter von Nintendo nicht unterstützt wird.

Macht nicht den Fehler und erwartet opulente Grafikorgien, Dutzende von bombastischen Levels oder ähnliches: Trog ist "Fun", nicht mehr und nicht weniger. Glücklicherweise wurden vor lauter Niedlichkeit die Details nicht vergessen. So sind die Extras geschickt eingesetzt, die Kollisionsabfrage ist in Ordnung und der Schwierigkeitsgrad angemessen. ***MARTIN GAKSCH***

TROG

NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Acclaim

TESTVERSION VON: Acclaim

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue, Level-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 110 Mark

70% GRAFIK

64% MUSIK

62% SOUNDEFFEKTE

71% SPIELSPASS



Wer alle Pillen aufsammelt, darf in den nächsten, noch gefährlicheren Level

FRÖHLICHE EISZEIT

KICKLE CUBICKLE

Hinter dem ulkigen Titel "Kickle Cubickle" verbirgt sich eine moderne Variante des Softwareoldies "Pengo". Wer zu den Glanzzeiten eines "Pac-Man" schon eifriger Spielekonsument war, dem dürfte Segas Arcade-Hit noch in Erinnerung sein. Damals mußte ein kleiner Pinguin aufmüpfige Feinde mit Eisblöcken zur Strecke bringen.

Ähnlich ist auch das Spielprinzip von Kickle Cubickle angelegt. Der Pinguin wird durch ein nicht minder putziges Fabelwesen ersetzt, dessen Hauptbeschäftigung ebenfalls das Schubsen von quadratischen Blöcken ist. Allerdings ist sein oberstes Ziel nicht das Vernichten von Bösewichten. Vielmehr muß er in jedem Level eine bestimmte Anzahl von roten Säckchen aufsammeln. Zum Glück ist eine Spielstufe nie größer als der Bildschirm, was die Übersicht ziemlich erleichtert. Neben einer freien Inselfläche, auf der sich unser Held bewegen kann, tummeln sich neben obligatorischen Feinden unzerstörbare Felsen, bewegliche Eisblöcke und allerlei andere Hilfsmittel auf dem Spielfeld. Ihr müßt die Eisblöcke nicht nur zum Vertreiben der Feinde einsetzen, sondern könnt damit auch Verbindungsbrücken zu abgetrennten Gegenden bauen. Landet ein Block im Wasser, verwandelt sich diese Stelle in Festland.

Diverse Extras, die gut verteilt in den Levels auftauchen, sorgen für Abwechslung und taktische Finessen. Es gibt beispielsweise Federn, von denen geschubste Eisblöcke zurückprallen, Power-Pillen, die alle Gegner einfrieren, Extralebenherzchen und Hammer-Icons, die die Richtung der heranrutschenden Eisblöcke ändern. Im Lauf des Spiels besucht Ihr fünf "Fantasy-Länder", die sich jeweils aus zahlreichen Levels zusammensetzen. Um ein Land gänzlich zu erobern, müßt Ihr zum *Schluß* gegen den Herrscher des jeweiligen Reiches antreten.



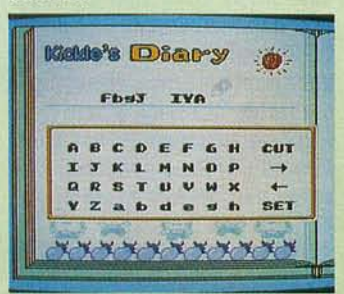
Die Spielfläche ist fast immer von Wasser umgeben



Ihr müßt fünf Fantasy-Welten befreien



Die erste Welt besteht aus 17 Levels



Mit diesem Paßwort (FbgJ IYAY) erscheint ein Bonusspiel

FAZIT Kickle Cubickle ist ein Spiel, das jung und alt freudig stimmt: total gewaltfrei, schnell erlernbar, witzig und überaus putzig. Pengo-Fans kommen an dem Modul sowieso nicht vorbei, alle anderen Geschicklichkeits-Freaks dürfen ebenfalls zugreifen. Die Spielidee rund um "Eisblöcke schubsen" wurde kräftig aufgepeppt und in ein modernes Gewand gekleidet. Anfangs ist es sonnenklar, wie man an die roten Säckchen kommt, später muß man nicht nur auf die Feinde aufpassen, sondern sich auch knobeltechnisch etwas einfallen lassen. Wer die Eisblöcke nicht an die richtige Stelle schubst oder sie mit den Extras "umlenkt", der kommt auf keinen grünen Zweig. Die einzelnen Länder wurden grafisch sehr nett aufbereitet und motivieren zusätzlich zum Weiterspielen. Paßwörter runden das perfekt durchgestylte Spiel ab. Ein guter Geschicklichkeitstest mit einem Schuß Tüftelspaß, der wirklich gefällt.

MARTIN GAKSCH

KICKLE CUBICKLE

NES

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Irem

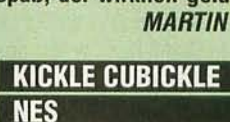
TESTVERSION VON: Theo Kranz Versand

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 90 Mark



72% **GRAFIK**

67% **MUSIK**

72% **SOUNDEFFEKTE**

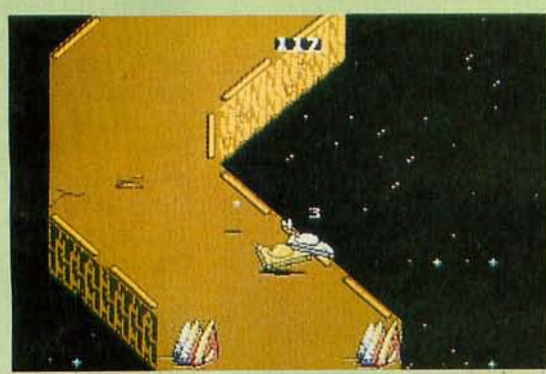
75% SPIELSPASS



Landet ein geschubster Eisblock im Wasser, entsteht an dieser Stelle Festland

WELTRAUM-ROWDYS

GALAXY 5000



Ein sanfter Rempler und der Konkurrent stürzt ab

Allen technischen Errungenschaften zum Trotz, geht's auch beim GP der Zukunft nur darum, möglichst schnell im Kreis herumzuflitzen. Im 51. Jahrtausend ist zumindest das Feld der Gegner auf ein übersichtliches Maß zusammengeschrumpft: Nur drei andere Vehikel wagen es, gegen Euch in 36 Rennen auf neun Planeten anzutreten.

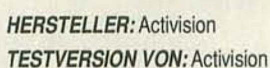
Im Gegensatz zu vielen anderen Rennspielen seht Ihr den Verlauf eines Galakto-Grand-Prix weder aus der Windschutzscheiben-Perspektive, noch stur von oben. Statt dessen griffen die Entwickler auf die etwas aus der Mode gekommene "isometrische 3-D-Grafik" zurück: Dieses "Schräg-von-oben"-Szenario scrollt in alle Richtungen. Euer Raumschiff kann elegant über der Rennstrecke schweben, hüpfen (damit gelingen spektakuläre Überholmanöver sowie tödliche Abstürze ins Nichts) und ballern. Die Rennstrecken verlaufen mitten durchs Weltall. Neben gemeinen Kurven und bodenlosen Abgründen müßt Ihr Landminen, Kanonentürmen und waschechten schwarzen Löchern ausweichen. Nach dem Rennen dürft Ihr die Schrammen mittels Prämiengeldern wieder ausbügeln oder Euren Flitzer tunen lassen.

FAZIT **Nach dem Grundsatz "simpel, aber spaßig" fährt sich Activisions grafisch schlichtes Galaxy 5000 in die Herzen rennbegeisterter NES-Besitzer. Galaxy 5000 ist dermaßen einfach, daß sich auch Videospielanfänger frustlos damit beschäftigen können. Zu zweit kommt zusätzlich das motivierende "Na-warte"-Symptom auf und der Spielspaß geht nochmals ein wenig in die Höhe. Wer nach einem technisch herausragenden und hochinnovativen Raserspektakel Ausschau hält, ist hier allerdings an der falschen Adresse.**

WINNIE FORSTER

GALAXY 5000
NES

SPIELETYP:  



HERSTELLER: Activision
TESTVERSION VON: Activision

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue

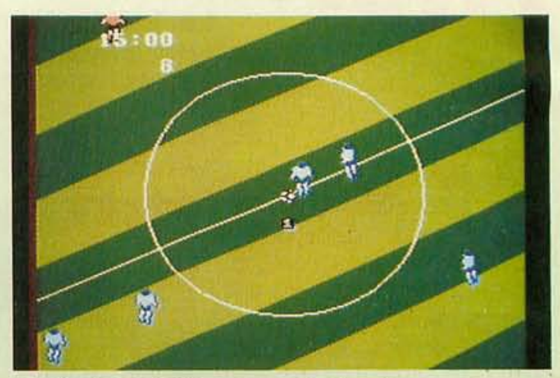
GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 110 Mark

48% GRAFIK
46% MUSIK
53% SOUNDEFFEKTE

59% SPIELSPASS

ZIEMLICH SCHRÄGE SACHE

GOAL



Der Anstoß folgt in wenigen Sekunden

So langsam wird die Modulpalette fürs NES der Stellung von König Fußball in Deutschland gerecht. Nach Nintendos Eigenproduktion "World Cup" läßt nun Jaleco "Goal" vom Stapel. Fußballbegeisterte Joypad-Fans dürfen zwischen drei Spielmodi wählen. Zum Üben ganz gut geeignet ist der "Torschuß"-Wettbewerb. Hier müßt Ihr im Spiel zwei gegen zwei den Ball im gegnerischen Tor versenken. Da diese Variante nicht abendfüllend ist, könnt Ihr außerdem an einer Weltmeisterschaft und einem Turnier teilnehmen. Bei einer WM kämpfen 16 Teams, die in vier Gruppen eingeteilt sind, um den Pokal. Im Turniermodus spielen acht Mannschaften im K.o.-System den Sieger aus. Natürlich dürft Ihr auch gegen einen Kumpel antreten.

Das Spielfeld wird von schräg oben gezeigt und scrollt ebenfalls schräg von links oben nach rechts unten und zurück. Seid Ihr in Ballbesitz, wird auf Knopfdruck geschossen bzw. gepaßt. Im Verteidigungsfall schaltet Ihr mit den Tasten A und B Eure Spieler durch und grätscht in den Gegner.

FAZIT **Ich bin mir nicht ganz sicher, ob die Programmierer den Unterschied zwischen American Football und Fußball so richtig kapiert haben. Die Grundregeln werden zwar eingehalten, aber daß bei Einwurf, Ecke und Torabstoß die Zeit angehalten wird, ist mir neu. Die Grafikeinlagen, wenn beispielsweise ein Tor geschossen wurde, sind zwar ganz nett, täuschen aber nicht über eine nur mäßig gute Fußballsimulation hinweg. Meist läuft ein Match auf hausbackene Kick'n'Dribble-Kost hinaus. Echte Freaks können sich das Modul allerdings schon zulegen: Mehrere Spielmodi und ein paar Steuer-Tricks (z.B. Bananenflanken) heben Goal über das Niveau von World Cup.**

MARTIN GAKSCH

GOAL
NES

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Jaleco
TESTVERSION VON: Allan

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Paßwort, 3 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

55% GRAFIK
41% MUSIK
32% SOUNDEFFEKTE

54% SPIELSPASS

FUN FÜR BEACH BOYS

CALIFORNIA GAMES

Sommer, Sonne, Abenteuer: Kalifornien ist für viele das Traumplätzchen schlechthin. Die Westküste der USA bietet augenscheinlich alle Vorzüge, die ein perfektes Urlaubsziel ausmachen. Wer sich aus Geld- oder Zeitmangel mit Fernsehberichten und Prospekten abfinden muß, der wird sich auf Milton Bradleys "California Games" besonders freuen. Sechs (angeblich) populäre kalifornische Sportarten wurden in das Modul gequetscht.

An dem Freizeitspaß dürfen bis zu acht Spieler teilnehmen. Jede Disziplin könnt Ihr entweder beliebig oft üben oder Ihr startet gleich zum großen Sechskampf. Mit dem "Half Pipe"-Wettbewerb sind Mitteleuropäer wohl noch am besten vertraut. Das Skateboard wird unter die Schuhe geklemmt, und schon gibt's waghalsige Kunststücke in der "Cabrioröhre" zu sehen. Für die zweite Disziplin wechselt Ihr zu Rollerskates. Diesmal müßt Ihr einen hindernishaltigen Parcours sicher und ohne auf die Schnauze zu fallen meistern. Der Bildschirm scrollt dabei von rechts nach links — genauso wie beim "BMX Bike Racing". Statt vier Rädern stehen Euch nur noch zwei zur Verfügung, die dafür etwas größer ausgefallen sind. Spektakuläres Radfahren über Stock und Stein ist angesagt. Wer unterwegs Kunststücke einstreut, erhält zusätzliche Punkte.

Viel Fingerspitzengefühl ist beim "Foot Bag" gefragt. Hier jongliert Ihr mit Füßen, Händen und Kopf ein kleines Bällchen, das nicht auf den Boden fallen darf. Das sollte auch die Frisbee-Scheibe im "Flying Disk"-Wettbewerb nicht tun. Je weiter sie geworfen und anschließend sicher gefangen wird, desto erfreulicher fürs Punktekonto. Zum Abschluß wird die Turnhose mit den Badeshorts vertauscht. Wer sich beim Wellenreiten gut hält, kommt um ein Bad herum.



Diese sechs Disziplinen stehen zur Wahl



Das BMX-Radrennen geht über Stock und Stein



Welcher Mannschaft wollt Ihr gerne angehören?

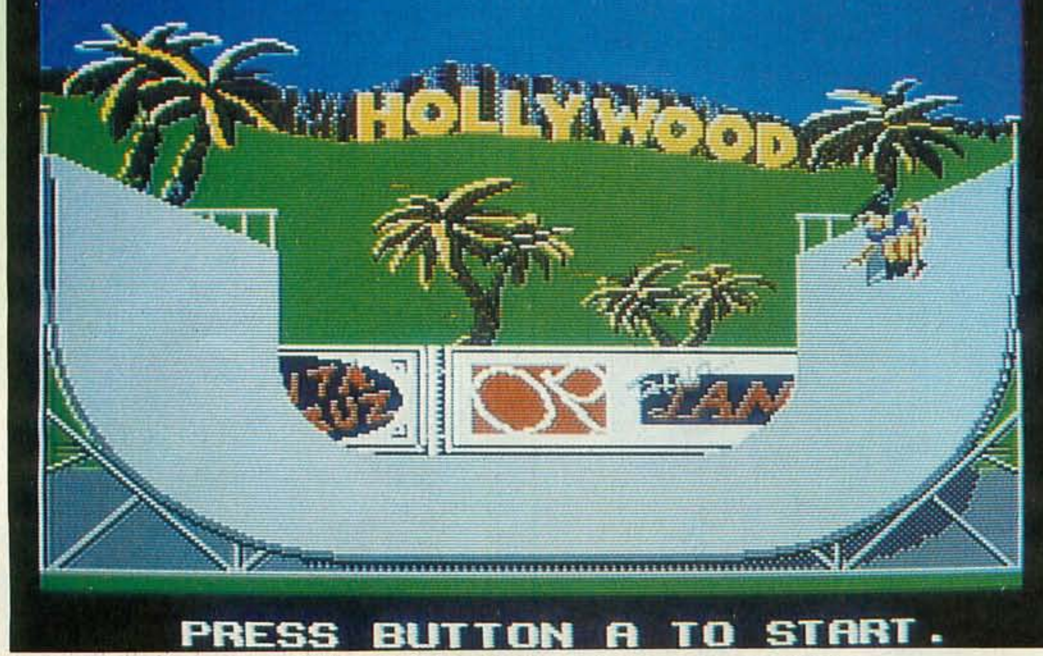


Der Frisbee-Wurf will gut überlegt sein

FAZIT **California Games gibt's zu Recht für sehr viele Computer- und Videospielsysteme. Milton Bradley hat erfreulicherweise eine der besten Versionen abgeliefert, die der Master-System-Adaption in nichts nachsteht. Alle sechs Disziplinen sind prima spielbar und garantieren — vor allem in Gesellschaft — langfristigen Unterhaltungswert. Deutlich mehr Spaß als die einsame Jagd nach High-Scores macht natürlich der Konkurrenzkampf mit Freunden oder Familie.**

Anders als bei den Mehrkampf-Urahnen "Decathlon" und "Track'n Field" kommt es hier hauptsächlich auf Geschicklichkeit und Timing an. Pures Kraftgebolze per Joypad oder Joystick ist weniger gefragt. California Games begeistert jung wie alt. Wer sich ein bißchen für Sportspiele interessiert oder gruppendynamisch denkt, der wird das Modul mögen. Im Gegensatz zu anderen Spielen ist der Lack nicht so schnell ab, man greift auch nach etlichen Monaten noch gerne darauf zurück.

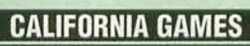
MARTIN GAKSCH



In der halsbrecherischen Half-Pipe sind Konzentration und eiserne Nerven gefragt

CALIFORNIA GAMES

NES

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Milton Bradley

TESTVERSION VON: Milton Bradley

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: High-Score-Liste, Disziplinen-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 110 Mark

74% GRAFIK

66% MUSIK

66% SOUNDEFFEKTE

77% SPIELSPASS

STIMMUNGSMACHER

SUPER GHOULS' N'GHOSTS

Nachdem in letzter Zeit fast nur negative Nachrichten über das Super Famicom und die dazugehörige Software zu verbreiten waren, haben wir dieses Mal neue Hoffnungsträger. Als Retter des guten Rufs der Konsole tritt gleich zweimal Japanriese Capcom an. An anderer Stelle vergnügt sich Winnie mit "U.N. Squadron", während sich Martin und Julian den dritten Teil aus Capcoms Renommier-Saga um den tapferen Ritter Arthur und sein immerfort geraubtes Fräulein zu Gemüte geführt haben.

"Super Ghouls'n'Ghosts" hat seine Wurzeln in dem Klassiker "Ghosts'n' Goblins", der der Videospielewelt nur in einer mittelmäßigen NES-Version präsentiert wurde. Vier Jahre nach dem ersten Automaten erschien der Nachfolger Ghouls'n'Ghosts im Jahr 1987 in Japan. Das bei uns selten anzutreffende Spiel strotzte nur so vor tollen Grafiken und neuen, witzigen Level-Ideen. Größter Haken war der extrem gepfefferte Schwierigkeitsgrad, der in Verbindung mit einigen unfairen Stellen nicht gerade zur Popularität des Spiels beitrug. Dennoch war auch dieses Programm in Japan ein Hit, die Serie wurde zu einer Art "Mario"-Ersatz für Capcom. Umsetzungen kamen für das Mega Drive und NECs Super Grafx heraus, wobei die Mega-Drive-Adaption an einigen Stellen lieblos programmiert war. Die bessere Version stammte ganz eindeutig von NEC.

Da Capcom zu den bedeutendsten Softwarehäusern in Japan zählt und ein enger Vertrauter Nintendos ist, lag nichts näher, als exklusiv auf Nintendos Edelkonsole einen dritten Teil der Ritter-Saga zu programmieren, um so einen weiteren Kaufanreiz für das Super Famicom zu liefern.

Die Geschichte beginnt dort, wo Teil 2 aufhört: Ritter Arthur schließt soeben die Geliebte in seine Arme und wähnt sie endlich sicher, als sich vor dem Schloß neues Unheil in Form von altbekannten Gegnern auftut. Mit Hilfe des 3-D-Chips erleben wir die Anflugsequenz des geflügelten Bösen aus seiner Sicht ...klirr... Fenster zersplittern und wieder einmal ist die arme Prinzessin geraubt.

Super Ghouls'n'Ghosts benötigt im Spiel von sechs verfügbaren Feuerknöpfen nur zwei: einen zum Springen und den anderen zum Abfeuern der Waffen. Gegenüber dem Vorgänger hat unser Ritter nun einen famosen Doppelsprung gelernt. Das heißt, er kann doppelt so hoch und so weit, als auch "um die Ecke" hüpfen. Während Arthur in der Luft ist, drückt Ihr einfach ein zweites Mal den Sprungknopf und schon setzt er zu einem weiteren Satz an; physikalisch zwar total unlogisch, spielerisch allerdings extrem wichtig. Die Waffen sind wie üblich in versteckten Truhen am Wegesrand aufbewahrt und reichen vom Dolch über Armbrust bis hin zur Sichel. Die glitzernde Rüstung kann zwecks Verbesserung der Waffen auf eine grüne Rüstung und in einem zweiten Schritt sogar auf eine goldene Rüstung mit Superfähigkeiten erweitert werden.

Das Spiel beginnt in einer Friedhofslandschaft, die an vergangene Geisterabenteuer erinnert; man wird aber schon bald von neuen Ideen, Grafiken und Landschaften mit drehenden Türmen, Schiffswracks, Winterlandschaften und lavagefüllten Höhlen überrascht. Das Spiel hat sieben Levels, die meist aus zwei Teilen bestehen. Continues sind durch Sammeln von Geldsäcken erspielbar, ein Optionsmenü erlaubt das Einstellen von Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Leben und Feuerknopfbelegung. Wenn man das Spiel bis zum absoluten Ende und nicht nur bis vor die Kammer des Endgegners erleben möchte, sollte man übrigens nicht auf "Beginner" antreten. *je*



Der dritte Teil aus Capcoms Geisterreihe ist der grafisch und spielerisch beste



Die Acht Levels sind meist in zwei Abschnitte geteilt



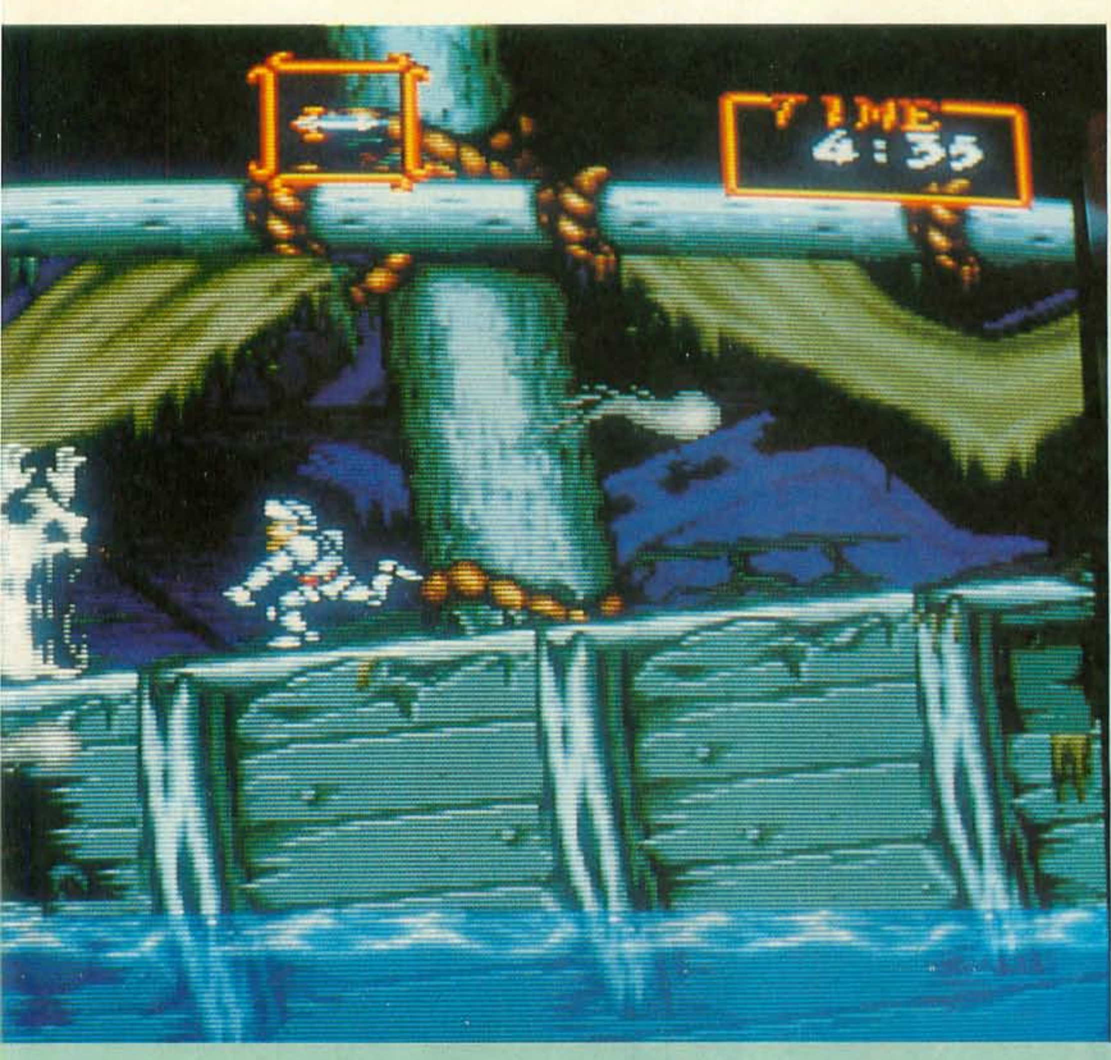
Der erste Level weckt Erinnerungen an "Ghosts'n'Goblins"-Zeiten



Auf hoher See muß der Held per Floß vorankommen



Der Herr in der goldenen Rüstung nimmt es mit den Schergen der Finsternis auf



Techniken und viele kleine Änderungen gegenüber den Vorgängern optimiert. Unfaire Stellen sucht man in Teil 3 umsonst, das Spiel ist fantastisch spielbar.

Am meisten Punkte macht Super Ghouls'n'Ghosts eindeutig in der Ideenecke. In jedem Abschnitt wird man mit witzigen neuen Features konfrontiert. In Level 3 tritt plötzlich der Zoom- und Drehchip in Aktion und steigert sich zu Höchstleistungen in Level 4. Alle Aspekte sind so gut durchdesignt und so liebevoll gestaltet, wie man es nur sehr selten in einem Videospiel vorfindet. Super Ghouls'n'Ghosts ist so gut, daß es für mich genauso wie "Super Mario World" ein Grund für den Kauf des Super Famicoms ist. Hoffentlich kann Capcom diese Qualität bei zukünftigen Spielen halten.

JULIAN EGGEBRECHT

SUPER GHOULS'N'GHOSTS
SUPER FAMICOM

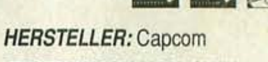
SPIELETYP:  

HERSTELLER: Capcom
TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, 4 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 130 Mark

86% GRAFIK
70% MUSIK
70% SOUNDEFFEKTE



84% SPIELSPASS

VIDEO GAMES CLASSIC

FAZIT Gekauft! Ich mochte schon die anderen "Ghosts'n' irgendwas"-Spiele, aber dieses Modul ist eindeutig das beste. Selten zuvor habe ich atmosphärisch schönere Levels in einem Actionspiel gesehen. Allein der zweite Abschnitt auf dem Segelboot verdient das Prädikat "zukunftsweisend". Angesichts der grafischen Leckereien verzeihe ich sogar den harschen Schwierigkeitsgrad, dem nur versierte Profis Herr werden. Super Ghouls'n'Ghosts ist selten unfair, dafür durchgehend beinhart. Wer sich von dem gelegentlichen Ruckeln nicht aus der Ruhe bringen läßt, durchlebt eine optisch-akustische Demonstration moderner Actionunterhaltung — und ein Sammelsurium an innovativen Ideen.

Leider fallen die Levels 5 und 6 etwas ab, was eine noch höhere Wertung verhindert hat. Trotzdem sollte sich jeder vernünftige Super-Famicom-Besitzer, der nicht von allen guten Geistern verlassen ist, das Modul beschaffen. Eine faszinierende Erlebnistour durch die Welt der Geister und ihrer Kumpanen erwartet Euch. *MARTIN GAKSCH*

FAZIT Ich bin schwer beeindruckt von dem, was Capcom hier abgeliefert hat. Nachdem ich das Spiel nach mehreren Nachtsitzungen endlich durchgespielt hatte, muß ich sagen, daß ich seit langem keinen solchen Spaß mit einem Videospiel hatte. Die Grafiken sind absolut atemberaubend und meines Erachtens das Beste, das ich je auf einer Heimkonsole (abgesehen vom Neo Geo) gesehen habe. Der Sound ist gut, nicht überragend, fällt aber nicht negativ aus dem Rahmen. Die Spielbarkeit wurde durch neue Waffen, innovative



Der Turm dreht sich, während Ihr ihn umrundet



Die Schlange wird mit Hilfe des 3-D-Chips hin- und weggezoomt



In diesem Menü sucht Ihr Euch die gewünschten Parameter aus

KÖNIG DER LÜFTE

U.N. SQUADRON

In der Friedenstruppe der U.N. sitzen die härtesten Krieger der Welt: Drei der bärbeißigen Typen sind auf einen besonders rabiaten Drogenschmuggler angesetzt und dürfen sich zu diesem Zweck im Waffenarsenal der Vereinten Nationen bedienen.

Zu Beginn der horizontal scrollenden Ballerorgie aus dem Hause Capcom wählt Ihr zwischen einem der drei Helden (ein blonder Sunnyboy, ein brummiger Michael-Hengst-Verschnitt und das obligatorische Japano-Mädel — alle besitzen unterschiedliche Stärken und Schwächen), dann sucht Ihr Euch im Hangar einen geeigneten Flieger. Dort werdet Ihr auch zum ersten Mal auf den Inhalt Eures Söldnerportemonnais aufmerksam gemacht. Mehr als 10 000 Dollars sind noch nicht 'drin, so daß Ihr Euch mit dem Standardflieger und Minimalbewaffnung ins Abenteuer stürzen müßt. Doch keine Sorge: Nahezu jede Flugminute bucht die Geldeinheiten gleich säckeweise auf Euer Konto. Schon nach Abschluß der ersten Mission stehen Euch bessere Waffen und bald auch ein schneidigerer der insgesamt sechs U.N.-Flieger zur Verfügung.

Drei Feuerknöpfe sind während des Kampfes belegt: Mit dem ersten betätigt Ihr das aufrüstbare Maschinengewehr, mit dem zweiten eine der zusätzlich geladenen Sonderwaffen, die jedoch nur begrenzt vorhanden sind. Mittels der dritten Feuertaste könnt Ihr zwischen verschiedenen Sonderwaffen hin- und herschalten — vorausgesetzt Ihr habt vor Missionsbeginn entsprechend eingekauft.

Die verschiedenen Missionen über Jungle, Wüste, Meer, hoch im Himmel und tief in der Gebirgsfestung des Oberdealers könnt Ihr teilweise selbst anwählen. Taktisches Gespür für die richtige "Ausrüstung" am richtigen Ort erweist sich schnell als lebenswichtig. Werdet Ihr während des Gefechts getroffen, sinkt nur der Energievorrat — es sei denn, zwei Treffer schlagen kurz hintereinander ein. Dann müßt Ihr die Mission von vorne anfangen oder gar eines der drei Continues anbrechen.



Dieser U.N.-Indianer erklärt Euch das Einsatzgebiet



Die Bordkanonen müßt Ihr Stück für Stück zerballern



Im ersten Level geht's noch recht übersichtlich zu



Diesen Obermotz trefft Ihr relativ spät

FAZIT **Die Umsetzung des eigentlich recht konventionellen (um nicht zu sagen langweiligen) Ballerautomaten U.N. Squadron zeigt der prominenten Konkurrenz ("R-Type", "Darius" und "Gradius") wo's actiontechnisch auf dem Super Famicom langgeht. Gelegentlich ruckelt's zwar, über die gesamte Spieldistanz fällt das jedoch kaum auf. Dafür haben sich die Grafiker nicht mit monströsen Mittelgegnern und abgefahrenen Hintergründen übernommen: Optisch ist U.N. Squadron dezent durchgestylt, belanglos bis ganz hübsch. Die große Stärke des Moduls ist der ausgeklügelte Schwierigkeitsgrad und die hohe Spielbarkeit: Capcoms 16-Bit-Werk ist der bisher gelungenste Horizontal-Scroller.**

WINNIE FORSTER



Endgegner in Flammen: Diese Burschen gibt es zu Wasser, zu Land und in der Luft.

UN SQUADRON
SUPER FAMICOM

SPIELETYP:

HERSTELLER: Capcom

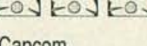
TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade, Level-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

73% GRAFIK

65% MUSIK

69% SOUNDEFFEKTE

75% SPIELSPASS

HANDEL IM WANDEL

MYSTICAL NINJA



Von oben nähert sich nichts Gutes

Konami belehrt all diejenigen eines Besseren, die Ninjas bis jetzt grundsätzlich mit blutrünstigen Actionhelden in Zusammenhang brachten. Zwar wird auch in "Mystical Ninja" gekämpft, doch einen liebevollen Touch können sogar die Endmonster nicht ablegen. "The Legend of the Mystical Ninja", wie das Modul genau heißt, ist als reinrassiges Action-Adventure angelegt. In jeder Spielstufe lauft Ihr zunächst in einer Siedlung *herum*, bittet Passanten um etwas Geld (sprich: gebt ihnen eins auf die Mütze) und besucht eine Menge Geschäfte. Dort gibt's nicht nur Infos und Extras, sondern auch einige Unterhaltungsmöglichkeiten. In jedem Level könnt Ihr Euch an anderen "Zwischenspielen" austoben: sogar ein miniaturisierter Probelevel von "Gradius" steht an.

Habt Ihr diese leicht "handgreifliche" Handelssequenz hinter Euch, geht's zur Sache. Jetzt wartet jeweils eine andere Actionszene, die in einem fiesen Obermotz ihren Abschluß findet. Mit Hilfe der zuvor ergatterten Hilfen wird nun eifrig gehüpft, geschossen und gekämpft — meist vor einem horizontal scrollenden Hintergrund. Da Mystical Ninja zur Zeit nur als Japanimport lieferbar ist, behindern die zahlreichen japanischen Texte (und Paßwörter) ein wenig.

FAZIT **Zwar hat Konami das Ruckelproblem noch nicht überwunden (besonders im Zwei-Spieler-Modus zuckt's gewaltig), aber das Spiel ist so intelligent aufgebaut, daß sich der Nervfaktor in Grenzen hält. Davon abgesehen, präsentiert sich Mystical Ninja als bestens spielbarer, prima ausgetüftelter Geschicklichkeitstest mit Tiefgang. Die Minispiele sind witzig, die Actionszenen abwechslungsreich und spannend (mit schnuckligen 3-D-Effekten), die Grafik stimmungsvoll, der Sound fernöstlich. Ein tolles Modul voller Überraschungen.** *MARTIN GAKSCH*

MYSTICAL NINJA
SUPER FAMICOM

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Konami

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

78% **GRAFIK**
80% **MUSIK**
72% **SOUNDEFFEKTE**

81% SPIELSPASS





HALBFINALIST

SUPER TENNIS



Sprachausgabe begleitet die Tennis-Session

Aufschlag, Volley, Punkt: modernes Angriffstennis können Super-Famicom-Besitzer jetzt auch auf ihrer Lieblingskonsole zeigen. Ihr dürft alleine gegen 20 Computergegner antreten oder im Doppel mit einem Kumpel auf den Filzball eindreschen. Wer eine komplexere Herausforderung sucht, der wählt den Turniermodus, in dem Ihr eine Menge Turniere auf der ganzen Welt abklappert; Paßwort inklusive.

Bei der Auswahl der Gegner bleibt "Super Tennis" im Trend. Die Computercracks sind optisch echten Tennisprofis nachempfunden und erinnern auch in ihrer Spielweise an die Vorbilder. Bei der Darstellung des Platzes hat Tonkin House eine Mischung aus Scrolling und 3-D-Schabernack gewählt. Das Spielfeld scrollt zwar wie üblich in die entsprechende Richtung, wird aber zusätzlich 3-D-technisch aufbereitet. Die Schlagvarianten unterscheiden sich nicht wesentlich von Konkurrenzmodulen auf anderen Systemen. Ihr könnt einen Slice (unterschnittener Ball) anbringen, volle Pulle durchziehen und einen Lob spielen. Am Netz wird natürlich volliert. Ein paar statistische Angaben und drei verschiedene Bodenbeläge runden die Tennissimulation ab.

FAZIT **Klare Sache: Wer schon ein gutes Tennisspiel im Regal hat, der sollte Super Tennis keine Beachtung schenken. Alle anderen Sportfans dürfen zugreifen. Tonkin House hat eine vernünftige Simulation hingelegt, die sich zwar auf das Nötigste beschränkt, aber spielerisch auf der Höhe ist. Die speziellen Super-Famicom-Fähigkeiten wurden leider kaum ausgenutzt: Grafik, Sound und Feuerknopfbelegung sind auf Standardniveau. Die belanglose (und eher verwirrende) 3-D-Spielerei kann man getrost vergessen. Alles in allem eine gute Tennisversion ohne besondere Kennzeichen — aber mit englischen Texten.** *MARTIN GAKSCH*

SUPER TENNIS
SUPER FAMICOM

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Tonkin House

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Paßwort, 20 Computergegner, 3 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 120 Mark

60% **GRAFIK**
42% **MUSIK**
59% **SOUNDEFFEKTE**

69% SPIELSPASS

CONTRAPRODUKTIV

PRO SOCCER

Normalerweise reißen sich europäische Softwarefirmen um die Erlaubnis, fernöstliche Spielehits auf heimische Systeme umzusetzen. Der japanische Hersteller Imagineer geht den umgedrehten Weg. Nachdem er schon die insulane Softwareperle "Populous" auf das Super Famicom adaptiert hat, folgt nun der angelsächsische Fußballhit "Kick Off 2". Die fertige Version auf Nintendos Prachtstück hört allerdings auf einen neuen Titel: "Pro Soccer" heißt die wiederbelebte Fußballsimulation.

Während im Titelbild noch traditionsgemäß englische Texte zum Spielen animieren, tummeln sich in den folgenden Menüs zum Teil japanische Schriftzeichen. Der Kick-Off-Experte kommt damit klar, totale Greenhorns müssen etwas experimentieren. Immerhin ist das "Option"-Menü lesbar, in dem man von der Spieldauer, über die Windstärke bis hin zum Schwierigkeitsgrad allerhand Parameter einstellen kann.

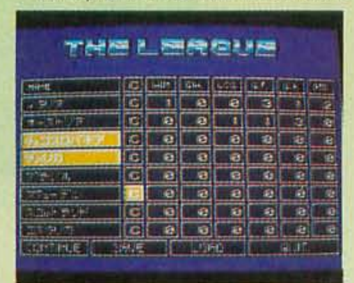
Am Spielkonzept wurde kaum gefeilt. Auf dem Rasen tummeln sich 22 fingernagelgroße Kicker, die auf Torejagd gehen. Das Feld scrollt dabei in alle Richtungen. Links oben in der Ecke ist eine Übersichtskarte eingeblendet, die Aufschluß über die Standorte befreundeter und feindlicher Trikotträger geben. Ihr dürft schießen, passen, foulen sowie Eckbälle und Freistöße treten.

An Spielmodi stehen neben dem simplen Freundschaftsmatch Liga, Pokalwettbewerb und Weltmeisterschaft auf dem Programm. Dankenswerterweise tummelt sich eine Batterie im Modul, die lästiges Paßwortgekritzel erspart. Zur Einstimmung dürft Ihr im Practice-Modus Elfmeterschießen und das "Spiel ohne Gegner" trainieren.

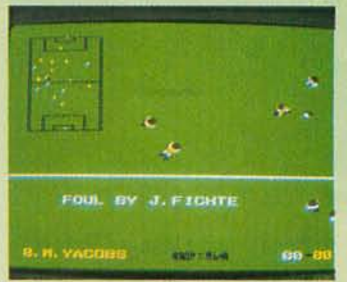
FAZIT Mit der Kick-Off-Umsetzung hat sich Imagineer nicht unbedingt mit Ruhm bekleckert. Auf der elitären High-End-Konsole eine schlechtere Version abzuliefern als sie im Original existiert, ist ziemlich dreist. Man hat nicht nur versäumt, die Programm grafisch und akustisch aufzupeppen, Kick Off mußte sogar Federn lassen. Pro Soccer spielt sich zäher und gibt auch in technischer Hinsicht Anlaß zur Kritik. Stichwort Scrolling: Keiner hätt's gedacht, aber es ruckt. Die ganze Präsentation wirkt lieblos — als hätte ein beleidigtes Programmierteam ("Wir wollen eigene Ideen verwirklichen!") das Spiel in Rekordzeit zusammengeschustert.

Viele Worte, kurzer Sinn: Wer Kick Off 2 auf dem Amiga hat, der sollte Pro Soccer eine gründliche Abfuhr erteilen. Fußballfreaks, die total auf dem Trockenen sitzen, können sich das Modul zulegen. Für sich betrachtet, ist es eine annehmbare Simulation. Geduldige Freizeitkicker warten allerdings auf die Soccer-Variante der Sportprofis von Human ("Final Match Tennis").

MARTIN GAKSCH



Einige Menüs nerven mit japanischen Schriftzeichen



Fouls werden vom Schiedsrichter mit farbigen Kärtchen geahndet

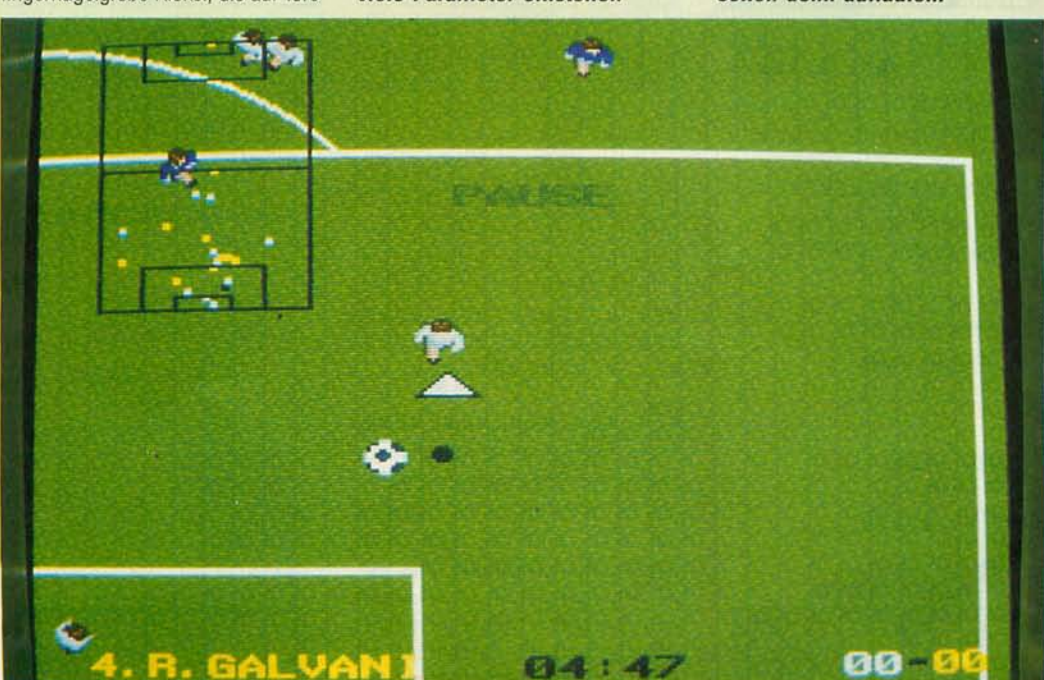
OPTIONS

PITCH	NORMAL
DURATION	3 X 2
WIND	OFF
DRAW	NO
AFTER TOUCH	NO
GAME LEVEL	NORMAL
BEST 8	OK
BGM SELECT	1
BGM SWITCH	ON
BGM MODE	STEREO
PAD MODE	NORMAL

In dem Option-Menü könnt Ihr viele Parameter einstellen



Qual der Wahl: Welche Spieler sollen denn auflaufen?



Pro Soccer ist die Umsetzung des Computerspielehits "Kick Off 2"

PRO SOCCER
SUPER FAMICOM

SPIELETYP:

HERSTELLER: Imagineer

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Batterie, 4 Spielvarianten, Sound-Menü

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 130 Mark

46% GRAFIK

38% MUSIK

40% SOUNDEFFEKTE

55% SPIELSPASS

PFIFFIGE RUTSCHPARTIE

POPILS


Wer nicht vorausplant, erreicht seine Liebste nie

Tengens Premiere auf dem Game Gear erweitert die Palette der verfügbaren Tüftelmodule um ein Exemplar. Jeder der hundert Levels ist mehr oder weniger bildschirmfüllend und stellt Knobelspezialisten vor heikle Aufgaben. In "Popils" steuert Ihr ein kleines Männchen, das sich auf den Weg zu seiner Freundin macht.

Damit die Rettungsaktion Erfolgsaussichten hat, müßt Ihr ein paar Grundregeln beachten. Eure Spielfigur kann nach rechts und links laufen sowie Leitern besteigen. Außerdem besitzt sie eine schlagkräftige Rechte, mit der sie bestimmte Gegenstände zertrümmert (klappt in allen Himmelsrichtungen). Leider setzt sich ein Level nicht nur aus zerbrechlichen Blöcken zusammen. Man findet genauso tödliche Spitzkegel, unzerstörbare Steine, umherflitzende Feinde und Teleporter — alles in quadratischer Form. Der spielerische Gag bei der ganzen Sache ist nun folgender: wenn Ihr einen Stein zertrümmert, rutschen sämtliche Icons in seiner vertikalen Linie konsequent nach unten.

Popils ist zur Zeit nur als Japan-Import erhältlich. Da sich allerdings in einem Menü die Sprache auf "Englisch" einstellen läßt, gibt's keine Verständigungsprobleme.

FAZIT Wer auf Tüfteleien steht, der wird mit diesem Spiel langfristig Spaß haben. Hier stimmt nicht nur das einfallsreiche Spielprinzip, auch das Umfeld wurde perfekt gestaltet: Eine Batterie erspart lästiges Paßwortabschreiben, die Level-Reihenfolge ist nicht 100prozentig vorgegeben und der eingebaute Editor läßt kreativen Freiraum. Nach ein paar geschafften Levels lege ich das Modul zwar beiseite, am nächsten Tag bin ich dafür wieder hochmotiviert. Popils ist keine geniale, aber eine gute Grübelei. Zur absoluten Spitzenklasse fehlen Überraschungsmomente. ***MARTIN GAKSCH***

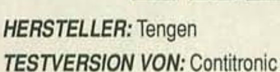
POPILS
GAME GEAR

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Tengen
TESTVERSION VON: Contitronic

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Batterie, High-Score-Liste, Level-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark



48% GRAFIK
56% MUSIK
60% SOUNDEFFEKTE

73% SPIELSPASS

EINTAGSFLIEGE

PUT AND PUTTER



Die Langzeitmotivation läßt zu wünschen übrig

Sega hat ihre witzige Ader entdeckt und spendiert dem Modul-hungrigen Game-Gear-Nutzer eine verrückt-verzwickte Minigolfvariante. Wer jetzt an die typischen Langeweilebahnen inländischer Machart denkt, der liegt gründlich falsch. Der Anfängerkurs, mit dem jeder starten muß, bietet 18 ulkige Bahnen. Wer diese bewältigt hat, der darf auf dem Experten-Parcours einlochen.

Bevor Ihr zum Schlag ansetzt, wird erstmal das Loch in seiner ganzen Pracht besichtigt. Da die meisten Bahnen recht groß ausgefallen sind, scrollt das Spielfeld munter vor sich hin. Danach sucht Ihr Euch auf einem vorgegebenen Feld den Abschlagpunkt aus. Steht dieser fest, gebt Ihr die Richtung an und bestimmt anschließend die Schlagstärke. Jetzt könnt Ihr verfolgen, ob Abprall- und Neigungswinkel richtig berechnet wurden. Der Ball muß nicht nur Steigungen und Gefälle überwinden, er trifft auf Bumper und wird von Fließbändern wegtransportiert. Als Motivationsfaktor spendiert Euch das Modul alle paar Bahnen ein Paßwort.

FAZIT Eigentlich mag ich sie, diese verrückten Golfvarianten. Leider hält das benutzerfreundliche Put and Putter nicht das, was der erste Eindruck verspricht. Kaum hatte ich freudig eine halbe Stunde gespielt, schon waren 50 Prozent des Spiels geschafft. Obwohl sich die verschiedenen Spielelemente an einer Hand abzählen lassen, machen die Löcher beim ersten Mal Spaß. Beim zweiten Versuch wird's schon deutlich langweiliger — außer Ihr geht den Parcours im Konkurrenz-Modus zu zweit an. Zu dumm, daß man das Modul so schnell durch hat und danach die Luft fast gänzlich raus ist. Wem vergnügliche zwei Stunden 70 Mark wert sind, der darf sich Put and Putter zulegen. Spiele-Greenhorns kommen am ehesten auf ihre Kosten. ***MARTIN GAKSCH***

PUT & PUTTER
GAME GEAR

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger
CA.-PREIS: 70 Mark

44% GRAFIK
44% MUSIK
43% SOUNDEFFEKTE

48% SPIELSPASS

MONOTONIE BEI MACH 2

G-LOC



Einfache Grafik präsentiert ein simples Feindbild

Vom gleichnamigen Automaten ließ Sega bei der "G-Loc"-Umsetzung auf das Game Gear nicht allzuviel übrig: Einzig das Spielthema und die Hintergrund-Story künden von diesem Hydraulikhammer, der die Arcade-Welt vor einem Jahr in helle Aufregung versetzte.

G-Loc ist gleichzeitig der Name des futuristischen Kampfjets, mit dem Ihr einer Gruppe von größenwahnsinnigen Ex-Regierungshäuptern und Terroristenchefs das Fürchten beibringt. In welcher Reihenfolge Ihr die insgesamt neun feindlichen Stützpunkte angeht, bleibt Euch überlassen; nur der letzte ist bis zur Zerstörung aller anderen als grandioses Finale tabu.

Nach dem Take-Off blickt Ihr über den Rand des Armaturenbretts, dahinter zoomt und rotiert die Landschaft. Je nach Mission müßt Ihr eine bestimmte Anzahl von Panzern, Feindfliegern oder Schlachtschiffen plattmachen, in die Luft sprengen oder versenken. Ins Hauptquartier zurückgekehrt, könnt Ihr dort mit Eurem Sold im Army-Shop um die Ecke einkaufen gehen. Neben besseren Waffen, Raketen oder solider Panzerung, gibt's auch Treibstoff, der vor allem zum Looping-Fliegen wichtig ist.

FAZIT **Was dem Game Gear fehlt, ist der 3-D-Chip: Selbst im Vergleich zum Lynx-Oldie "Blue Lightning" reißt mich G-Loc kaum vom Hocker. Das war beim rotierenden Automatenvorbild anders — läßt man die Hydraulik weg, bleibt eben nur ein spielerisch dürftiges Ballerspiel im abgespeckten "Afterburner"-Look. Die Grafik ist einfach, die Feindvarianten kann man an einer Hand abzählen. Kurzzeitig macht G-Loc natürlich Spaß, länger kann's aufgrund der spielerischen Mängel jedoch nicht fesseln. Als Rettungsanker bleibt der Zwei-Spielermodus: Aber auch so wird G-Loc nicht zum Glanzlicht des Flieger-Genres.**

WINNIE FORSTER

G-LOC
GAME GEAR

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 3 Schwierigkeitsgrade, Level-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

46% GRAFIK
53% MUSIK
44% SOUNDEFFEKTE

52% SPIELSPASS

I'M SINGING IN THE RAIN

PARASOL STARS

Kennt Ihr noch Bub und Bob, die beiden herzigen Drachen mit der Lizenz zum Blubbern? Im Taito-Knaller "Bubble Bobble" befreiten sie das Märchenland, um am Ende in ihre wahre Gestalt, nämlich ebenso herzige Jungs mit roten Bäckchen zurückverwandelt zu werden. Im Nachfolger "Rainbow Islands" mußten sie die Regenbogeninseln mit Hilfe ihrer magischen Fähigkeiten retten und nun, im dritten Teil, "Parasol Stars", sind wieder arme Kreaturen und ihre Heimatwelten vom Bösen zu befreien.

Ihr steuert erneut Bub und Bob, die Bubble-Bobble-mäßig auch zusammen antreten dürfen. Die beiden haben dieses Mal magische Regenschirme als Hilfsmittel, die die Multifunktions-Fähigkeiten der Blasen und Regenbögen aus Teil 1 und 2 ablösen. Diese Regenschirme werden zum Schutz in mehrere Richtungen aufgespannt. Berührt ein Gegner den Schirm, wird er grün und gleichzeitig bewegungsunfähig. Bub und Bob können diese Gegner nun mit dem Schirm aufspießen und als Wurfgeschosse verwenden. Trifft ein bewegungsloser Feind auf ein festes Hindernis, wird er als Bonusfrucht "endgelagert". Ein Level ist dann geschafft, wenn sich kein Gegner mehr auf dem Bildschirm befindet.



Ein neuer Kandidat für "Putzigstes Obermonster"



Aus finsteren Feinden werden leckere Bonusfrüchte

Bub und Bob haben natürlich ihre Sprungfähigkeiten behalten und können sich dank den Schirmen sogar gegenseitig "umherschmeißen". Mit von der Partie sind die bekannten Extras wie Beschleuniger, Blitze, Wasserströme und viele mehr. Alle vier bis fünf Levels wartet ein Endgegner auf die Brüder. Die High-Scores werden übrigens im Backup-RAM (falls vorhanden) gespeichert.

FAZIT Wundervoll, was Taito hier exklusiv (warum nur?) den PC-Engine-Besitzern präsentiert. Das Spiel ist in allen Belangen überragend: Die Grafik leuchtet bunt und süß, technisch gesehen hat man selten so viele große Gegner auf der Engine umherflitzen lassen und der Sound erklingt witzig und absolut passend. Die Spielbarkeit ist ein Traum, und vor allem das geniale Konzept der Multifunktions-Regenschirme läßt mal wieder viele europäische Designer vor Neid erblassen. Die Taito-Mannen haben mit spielerischer Leichtigkeit Dutzende von Extras und Überraschungen an fast jeder Ecke plaziert.

Am besten spielt sich Parasol Stars zu zweit, denn hier kommen die interaktiven Fähigkeiten von Bub und Bob zum Tragen. All dies erlernt man dank der fantastischen Steuerung binnen weniger Spiele ganz nebenbei — ein lästiges Anleitungsstudium ist trotz der Fülle der Aktionsmöglichkeiten nicht nötig. Einziger Kritikpunkt ist das in späteren Runden auftauchende Seitwärts-Scrolling. Im Ein-Spieler-Modus ist dies noch kein Problem. Sind aber Bub und Bob am Werkeln, müssen sie sich zu oft auf die Scroll-Richtung einigen, bzw. sterben schnell mal durch eine Unachtsamkeit des anderen, weil der Bildschirm nicht weiterscrollen kann. Trotzdem ist Parasol Stars ein Prachtspiel, das in jeder PC-Engine-Modulsammlung vertreten sein sollte.

JULIAN EGGEBRECHT



Auch das große Klavier zählt zu den Feinden



In höheren Levels wird auch seitlich gescrollt

PARASOL STARS
PC-ENGINE

SPIELETYP:



HERSTELLER: Taito
TESTVERSION VON: Eigenimport

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

74% GRAFIK
62% MUSIK
70% SOUNDEFFEKTE
82% SPIELSPASS

VIDEO GAMES CLASSIC



Diesmal dient als tragendes Spielelement ein Regenschirm, mit dem Bub und Bob die Gegner vertreiben



ALTE LIEBE ROSTET NICHT

NEUTOPIA 2



Tradition aus dem Hause Hudson: So mögen wir's.

Noch bevor Nintendo zum dritten "Zelda"-Abenteuer auf dem Super Famicom ansetzt, besänftigt Hudson Soft die Action-Adventure-süchtigen PC-Engine-Besitzer. Im zweiten Teil des erfolgreichen "Link"-Plagiats "Neutopia" ist alles wie gehabt. Die Entwickler haben Schauplätze, Extras und Monster ausgetauscht, am Spielkonzept allerdings festgehalten.

Der Held startet auf einer frischen Oberwelt, besucht Hunderte von Höhlen, plaudert mit Städteeinwohnern und macht versteckte Dungeon-Eingänge ausfindig. Leider bleibt Euch der Sinn der Konversation verborgen, denn sämtliche Tips, Fragen, Antworten und Paßwörter werden in bestem Japanisch kundgetan. Wer sich allerdings durch den ersten Teil gekämpft hat, der kommt auch hier klar.

Beim Design von Landschaften und Gegner hat Hudson viel Phantasie walten lassen. Wer sich Bildschirm für Bildschirm voranfechtet, streift durch Wälder, gleitet auf Eisflächen aus, verbrennt sich in Lavagebieten die Füße und schaut im Nachbarort nach dem Rechten. In den Dungeons wimmelt es erneut von Bösewichter, versteckten Kammern, Geheimgängen und hilfreichen Schatztruhen.

FAZIT Sehr zur Freude der Neutopia-Fangemeinde wurde die gesamte Monsterbesetzung ausgetauscht und eine Schar von neuen Bühnenbildnern eingesetzt, am fantastischen Spielprinzip hat man glücklicherweise festgehalten. Mir gefällt der zweite Teil sogar einen Tick besser als der Vorgänger, denn die aktuellen Extras und Monster liegen mir besser. Stilvolle Musikbegleitung untermalt ein perfektes, geradliniges Action-Adventure. Zusammen mit "Golden Axe Warrior" und der "Zelda"-Reihe hat sich die Neutopia-Saga einen Ehrenplatz auf dem genrespezifischen Spieleolymp gesichert. ***MARTIN GAKSCH***

NEUTOPIA II
PC-ENGINE

SPIELETYP:



HERSTELLER: Hudson

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Paßwort

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 100 Mark

77% GRAFIK

69% MUSIK

67% SOUNDEFFEKTE

82% SPIELSPASS



INSERENTENVERZEICHNIS

DAS PAR GEHT KLAR

AWESOME GOLF

Und wieder wird eine Lücke im Programmangebot geschlossen: Mit "Awesome Golf" dürfen jetzt auch die Fans des edlen Freiluftsports lynx-gerecht putten. Im Gegensatz zu vielen Golfsimulationen auf anderen Systemen stehen Euch hier gleich drei Golfplätze mit 18 Löchern als Betätigungsfeld zur Verfügung. Je ein Parcours aus Japan, den USA und England ist im Angebot.

Auf der Jagd nach Birdies und Eagles dürfen bis zu vier Personen teilnehmen. Erfreulicherweise hat man die Gelegenheit, vor dem großen Turnier auf der Driving Range die Distanzschläge zu üben. Wer will, kann sogar jedes Loch im "Practice"-Modus einzeln anwählen und die Details studieren. Vor dem Spielstart stellt Ihr zudem ein, ob und wie stark der Wind blasen soll.

Ihr seht das jeweilige Loch zunächst aus der Vogelperspektive — dank Scrolling entgeht Euch nicht einmal der letzte Winkel. Mittels eines Fadenkreuzes wird festgelegt, in welche Richtung Ihr zielt. Anschließend pickt Ihr Euch den passenden Schläger heraus und schreitet zur Ausführung. Jetzt leuchtet Euch auf der rechten Bildschirmseite eine Skala entgegen, die Ihr genau studieren müßt. Denn: Die nächsten drei Knopfdrücke entscheiden über das Gelingen oder Scheitern des Schlages. Zunächst legt Ihr die Stärke fest, danach solltet Ihr zielgenau drei Icons im Visier haben, die für "gerader Schlag" bzw. "Abdriften nach links und rechts" stehen. Habt Ihr diese Millimeterarbeit überstanden, wird auf Vogelperspektive zurückgeblendet und Ihr seht die Auswirkungen Eurer Einstellungen.

Je höher der Ball fliegt, desto größer wird er und desto mehr "schrumpft" der Parcours. Der 3-D-Chip des Lynx kommt hier ausgiebig zum Einsatz. Da nicht das ganze Loch auf den Bildschirm paßt, wird nebenbei noch mitgescrollt.



Noch ist der Golfplatz realtiv klein...



...jetzt kommt er dank 3-D-Chip deutlich näher



So sieht ein Golfplatz mit 18 Löchern aus der Luft aus



Die Qual der Wahl: Welcher Schläger darf's denn sein?

FAZIT **Awesome Golf ist eines der besten "Vogelperspektiven-Golfs", die ich kenne. Besonders angetan hat es mir die 3-D-Bearbeitung des Spielfeldes, wenn ein Schlag ausgeführt wird. Man schaut immer wieder gerne hin, auch wenn ich mir noch etwas mehr "Nähe" zum Boden gewünscht hätte. Trotz 3-D-Zooming steht man immer haushoch über dem Platz — Details sind somit nicht zu erkennen. Spielerisch wirkt sich das allerdings nicht aus. Der Golffan findet alle Features, die er braucht. Fairway, Bäume, Sandbunker, Teiche, Rough und Greens — alle wesentlichen Elemente eines Golfplatzes wurden eingebaut. Die Steuerung ist einfach zu durchschauen und gewitzt genug, um auch Kunstschläge zu fabrizieren.**

Awesome Golf wurde erfreulich stilvoll aufgemacht. Gelegentliche Sprachausgabe im Spiel hebt die Stimmung, kleine "Inserts", die zeigen wo der Ball gelandet ist, verleihen dem Modul einen professionellen Touch. Wer gerne unterwegs golft, der darf zugreifen. Einzige Mankos: keine Batterie, kein Paßwort und pro Spieler muß ein Lynx her.

MARTIN GAKSCH



Jetzt ist Fingerspitzengefühl gefordert: Der Schlag steht an.

AWESOME GOLF

LYNX

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Atari

TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 4

FEATURES: 3 Golfplätze

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 80 Mark

69% GRAFIK

41% MUSIK

46% SOUNDEFFEKTE

70% SPIELSPASS

Der neue Virus.



Klein, fein und manchmal gemein: Der neue Game Gear vom SEGA.

Viele haben es kommen sehen, wenige haben daran geglaubt. Jetzt ist er da: der neue Virus.
Besondere Kennzeichen: High Tech for High Fun.
Gefährdeter Personenkreis: Alle, die sich einen Spaß machen wollen.
Auffällige Merkmale: 4096 Farben, 16 KB Video RAM und ein 83mm-LCD-Farbbildschirm.
Nebenwirkungen: Mittels TV-Tuner spielend einfach in ein Color-Portable und sogar in einen Farbmonitor für Videokameras umrüstbar. Begleiterscheinungen: Hinreißende Software-Programme wie MICKEY MOUSE oder COLUMNS*.*
Sein Name: GAME GEAR.
Der Freak: SEGA.
Das kann ja heiter werden.
Viel Vergnügen.

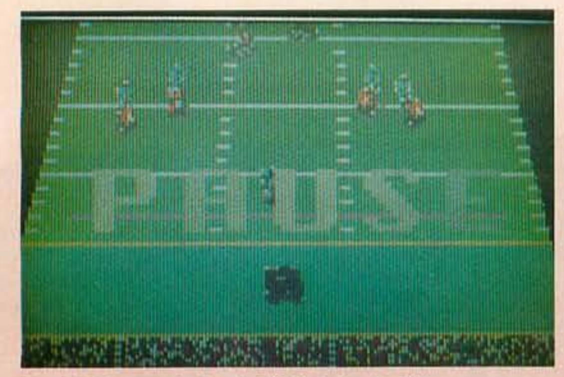
** Beispiele aus dem umfangreichen SEGA Software-Programm, das ständig erweitert und überall im Handel angeboten wird.*



Games People Play

SCHLAMMSCHLACHT

CYBERBALL



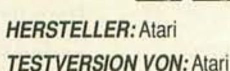
Der Fehler steckt buchstäblich im Detail

Stellt Euch American Football in der Zukunft vor — ein Roboterschiedsrichter, gestählte Fahrzeuge, Androiden als Spieler und dazu ultrabrutale Spielregeln. Diese Idee hatten die Designer von Atari Games 1989 und machten einen famosen Spielautomaten daraus. Nach langem Warten ist nun endlich die Lynx-Version fertig. Im großen und ganzen hält sich das Spiel eng ans Vorbild: Nach Auswahl des gegnerischen Trainers und der Teams beginnt die Saison. Die Unterschiede zu Football sind in den Augen von uns Europäern recht gering. Ziel der Roboterrecken ist es, möglichst viele Meter des Spielfelds mit dem Ball zu erobern. Von Anpfiff zu Anpfiff kann der Mannschaft eine neue Taktik für den nächsten Spielzug übermittelt werden. Ist der Pfiff erfolgt, beginnt wildes Bolzen und ein stetes hin und her des Balles, bis der Gegner die eigenen Mannen und den Ball mal wieder gestoppt hat. Punkte werden durch Touchdowns am gegnerischen Feldende erzielt. Allzu rüdes Anrempeln führt zu Beschädigungen der Maschinen bis hin zum Totalausfall.

FAZIT Die Hardware des Lynx ermöglicht, wie in der Spielhalle, das leicht perspektivische Scrollen des Spielfeldes und auch der Sound ist mit mehreren digitalisierten Sprachfetzen gut adaptiert. Der Haken liegt allerdings in der Natur des Spiels: Gerade bei dieser spritzigen Football-Variante ist ein optimaler Überblick über das Spielfeld und die Akteure unverzichtbar. In den ersten Sekunden nach dem Anpfiff ist das display-bedingte Chaos im Detail allerdings so groß, daß der Überblick und damit auch die meisten Taktikvarianten entscheidend leiden. Trotz dem ausgeklügelten Spielkonzept sollten nur begeisterte Footballfans mit sehr gutem Konzentrationsvermögen zugreifen.

JULIAN EGGEBRECHT

CYBERBALL
LYNX

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Atari
TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: –

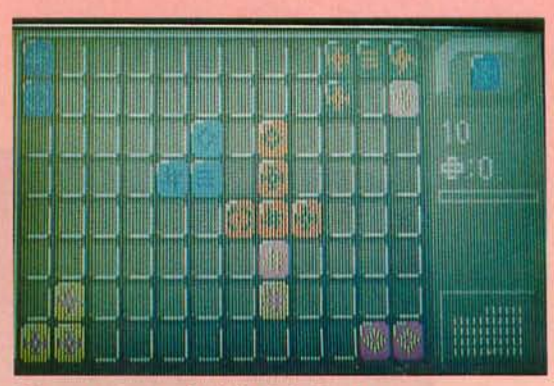
GEEIGNET FÜR: Profis
CA.-PREIS: 80 Mark

65% GRAFIK
30% MUSIK
71% SOUNDEFFEKTE

58% SPIELSPASS

STEIN DER WEISEN

ISHIDO



Wer gut plant, scheffelt viele Punkte

Im Schlepptau des Tüftel-Oberknallers "Shanghai" läuft "Ishido" im Hafen der Lynx-Module ein. Im Gegensatz zu den meisten anderen Bildschirmgrübeleien kommt es hier ausschließlich aufs Köpfchen an. Schlägt bei "Tetris" oder "Blockout" auch Reaktionsschnelligkeit zu Buche, fordert Ishido alleine die grauen Zellen.

Auf Eurem Spielbrett habt Ihr Platz für 72 rechteckige Steinchen. Der Computer gibt unwiderruflich bekannt, welcher Stein als nächstes abgelegt werden muß. Um die Sache etwas zu komplizieren, haben sich die Erfinder eine gemeine Regel einfallen lassen: Jeder Stein muß immer neben einem anderen abgelegt werden, der entweder die gleiche Farbe hat oder das gleiche Symbol trägt. Ihr könnt Euch ausrechnen, daß diese Bedingung um so schwieriger zu erfüllen ist, je mehr Klötzchen auf dem Brett sind. Zumal insgesamt 16 verschiedene Steine zur Wahl stehen; dank vier Farben à vier Symbolen. Der Reiz von Ishido besteht u.a. darin, die Steine so zu plazieren, daß sie schon zum "Ablage-Zeitpunkt" viele Nachbarsteine haben. Ihr dürft netterweise aus vier Spielvarianten (Solitair, Challenge, Tournament, Cooperative) sowie drei Steinchen-Sets wählen.

FAZIT Die Lynx-Version des Tüftelhits kommt an: Die unterschiedlichen Steinchensets sind gut erkennbar, das Spielprinzip wurde fehlerfrei adaptiert. Wer Shanghai zu seinen Lieblingsmodulen zählt, der wird auch Ishido mögen. Im Vergleich zur Mega-Drive-Adaption (siehe Test in *VIDEO GAMES* 1) gibt's kaum Unterschiede.

So einfach die Spielregeln gehalten sind, so motiviert legt man ein Klötzchen nach dem anderen. Ishido ist gerade für unterwegs prima geeignet, denn so ein streßfreies Tüftelmodul läßt öde Wartezeiten im Flug vergehen.

MARTIN GAKSCH

ISHIDO
LYNX

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Atari
TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 4 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 80 Mark

34% GRAFIK
4% MUSIK
8% SOUNDEFFEKTE

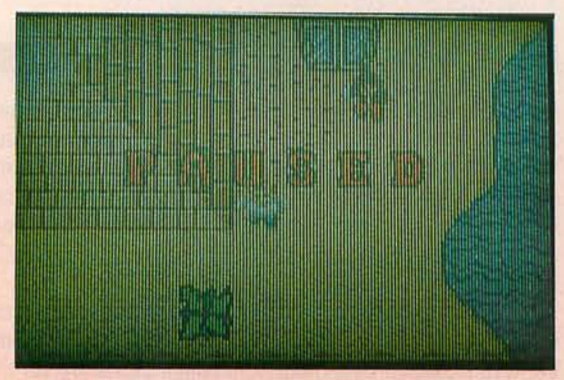
82% SPIELSPASS





PLAY LIKE AN EGYPTIAN

BILL & TED



Selbst die Ägypter können auf Bill & Ted verzichten

Aus irgendwelchen merkwürdigen Gründen taucht auf beinahe jedem System eine Umsetzung des umstrittenen Zeitreisefilms "Bill & Ted's Excellent Adventure" auf — und alle spielen sich unterschiedlich. Für diverse Computer hat die US-Firma Capstone eine miserable Adaption abgeliefert, NES und Game Boy werden von Ljn mit Versionen (erscheinen voraussichtlich Frühjahr '92 bei uns) versorgt.

Atari hat eigens für ihr Lynx ein weiteres Spiel mit den reiselustigen Schülern gezimmert. Ihr klappert zusammen mit den beiden Knaben eine ganze Menge Länder zu verschiedenen Zeitepochen ab. Gestartet wird im pyramidenlastigen Ägypten. Dort sammelt Ihr einen Haufen Noten ein, plaudert mit ein paar Leuten, besticht Palastwachen und sucht verschwundene Personen, ehe Euch eine verzauberte Telefonzelle zum nächsten Tatort befördert. Ob Ihr Bill oder Ted steuern wollt, wählt Ihr zu Beginn des Abenteuers aus. Da Euch unterwegs nicht nur freundliche Zeitgenossen begegnen, ist auch Reaktionsschnelligkeit gefordert, wenn Ihr beispielsweise vor Wüstentieren weglauft.

FAZIT **Atari sollte sich lieber auf vernünftige Arcade-Umsetzungen, Sportsimulationen und Tüfteleien konzentrieren, als mittelmäßige Spiele zu höchst mittelmäßigen Teenie-Filmchen zu veröffentlichen. Bill & Ted ist ein ziemlich simples Action-Adventure, das fast schon an VCS-Zeiten erinnert. Niveaulose Rätsel paaren sich mit laschen Actionszenen, angereichert mit lapidarer Musik und schwacher Grafik. Die unfairen Stellen nerven nur deshalb nicht über Gebühr, da man problemlos einen neuen Versuch starten kann — das gesammelte Inventar bleibt dabei erhalten. Nur hartgesottene Fans des Kinofilms sollten dieses Langeweilemodul kaufen.**

MARTIN GAKSCH

BILL & TED
LYNX

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Atari
TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 80 Mark

48% **GRAFIK**
39% **MUSIK**
9% **SOUNDEFFEKTE**

35% SPIELSPASS

DRAHTLOS GLÜCKLICH

Wer statt Eigenheim auf Stadtwohnung steht, aber aus nachbarschaftlicher Rücksicht auf ungestörten Musikgenuß nicht verzichten will, greift am liebsten zum Kopfhörer. Größter Nachteil der Ohrmuschelmusiker: Das meist zu kurze Kabel trübt den Spaß am Sound. Man hat irgendwie das Gefühl, an die Leine gelegt zu sein. Sonys neuster Kopfhörer verzichtet auf die lästige Strippe. Drahtlos und per Infrarotwellen schickt ein kleiner Sender die Musik an die Kopfhörereinheit. Bis zu sieben Meter Bewegungsfreiheit sind dem Musikfreund garantiert. In einer kleinen Wohnung wird sogar der Gang zur Toilette durch fetzige Rhythmen untermalt.

Der MDR-IF 5 K ist zudem ein angenehmes Leichtgewicht. Nur 92 Gramm drücken die Schädeldecke platt. Der Akku, der im Hörer sein Werk verrichtet, lädt sich automatisch wieder auf, wenn das gute Stück auf dem Sender abgelegt wird. Wer nicht allein hören will, kann sich ein Zweitexemplar kaufen, das über den gleichen Sender versorgt wird. Der Preis der drahtlosen Freiheit beträgt rund 380 Mark, ein passender Zusatzkopfhörer für die Freundin schlägt mit etwa 250 Mark zu Buche.



SCHEIBENSCHÜTTLER

Der Champagner steht gut gekühlt in Griffnähe, das heimelige Kaminfeuer prasselt (wahlweise röhrt die Zentralheizung) und dezente Schummerbeleuchtung umhüllt die neue Flamme Ihres Herzens. Doch da unterbricht ein zartes Knacken die lauschige Liebesidylle. Mit einem polterndem Surren schaltet der CD-Spieler von sanfter Schmusemusik auf Sendepause — aus ist's mit der knisterten Stimmung.

Mit dem Pioneer PD-M750 wäre so etwas nicht passiert. Dieser CD-Spieler verstaut gleich sechs Silberlinge im geräumigen Schuber und bietet so ausreichend Musikuntermalung für ein paar gemütliche Stunden. Ansonsten gibt's beim PD-M750 digitale Daten pur. Mit einem 18-Bit-AD-Wandler, einem 20-Bit-Digi-Filter und 8fach Oversampling dürfte sich auch ein Elektronik-Freak zufriedengeben. Der Preis der Unterhaltungsmaschine: rund 1000 Mark.

HIGH-TECH-ECKE

DAMPFMASCHINE

Wohl dem, der ein Eigenheim hat. Ungestört von nörgelnden Nachbarn kann sich der Musikfreund in den eigenen vier Wänden die Ohren durchpusten lassen. Da dürfen es auch mal ein paar Dezibel mehr sein. Besonders das Edelboxenmodell STE-555 von Fisher verspricht dem Watthungrigen nicht nur einen ausgewogenen Klang, sondern ordentlich Dampf.

Die 3-Wege-Standbox kickt, einen passenden Verstärker vorausgesetzt, mit rund 300 Watt (Musikbelastbarkeit) auch den taubsten Großvater aus dem Lehnstuhl. Da donnern die Kanonen aus "1812" noch wie echte Kanonen und hören sich nicht nach der Fehlzündung eines Käfers an.

Fisher geizte beim Bau seiner Nobelboxen nicht mit teuren Materialien. So sind beispielsweise die Hochtonkalotten aus mit Diamantstaub versetztem Titan. Aus diesem Grund sind auch die STE-555 nicht ganz billig. Rund 9000 Mark kostet das Paar.



LUST AUF LOGIK

Jeder Urlauber kennt das Problem: Während Klein-Hilde so furchtbar niedlich im Sand buddelt oder einem Strandnachbarn ein Eis in die Badehose steckt, knallt die Sonne aus der falschen Richtung auf die malerische Szene. Statt der furchtbar niedlichen Hilde flackert ein überbelichtetes Etwas, und das meist noch verwackelt, übers Erinnerungsvideoband.

Dank Fuzzy Logic hat dies nun ein Ende. Fuzzy Logic ist der neuste Schlager der Video-High-Tech. Fuzzy Logic sorgt mittels einem kleinen Mini-Computer dafür, daß das Motiv trotz Gegenlicht immer noch klar auf das Band gelangt. Selbst wenn das Objekt der cineastischen Begierde nicht im Mittelpunkt der Linse steht, glättet Fuzzy unscharfe Stellen automatisch. Die Logikschaltung mit dem eigenwilligen Namen findet Ihr zum Beispiel in der Video-S-Kamera VM-ESS 88P von Sanyo. Nur der Preis für eine solch fuzzelige Angelegenheit läßt so manchen Hobbyfilmer an seiner Logik zweifeln: 2000 Mark kostet das Komfortplus.

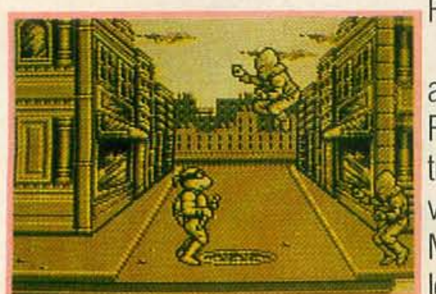
DÜSTERE DUNGEONS *Spieler in der Gruft: Modulrollenspiele kommen.*

MASSIG MODULE *Game Boy, Mega Drive und Co. verkaufen sich millionenfach: Wir sichten die Modulflut*

So, das war's ... aber nächstes Jahr geht's erst richtig los: *VIDEO GAMES* erscheint zweimonatlich! Das heißt: Noch mehr Tests, noch mehr Bilder, noch mehr brandaktuelle News. Die heißesten Neuigkeiten aus Japan, den USA und England. Ein bißchen können wir schon verraten: Neben vielen Tests für alle Systeme und Tips zu den kniffligsten Spielen, werfen wir einen Blick auf die Zukunft des Game Boys, forschen wir erneut nach den Geheimnissen des CD-ROMs und linsen ein wenig ins Softwarelabor eines Spieleherstellers. Außerdem bekommt Ihr den lang überfälligen Bericht über ein auf Konsolen bisher vernachlässigtes Spielgenre: Alles über Rollenspiele auf Modul! Die wichtigsten Abenteuer der vergangenen Jahre in der Kurzkritik, die interessantesten Spielewelten der Zukunft in einer exklusiven Ausschau. Der ultimative Rollenspielkatalog!

Apropos Katalog: Zum neuen Jahr lassen wir alle Videospiele der vorangegangenen Monate Revue passieren. Über hundert Module, von "Actraiser" bis "Zelda", werden Euch noch einmal vorgestellt und kritisch umrissen. Wer sich diese Marktübersicht entgehen läßt, kann seine Konsole gleich verscherbeln.

TRENDS & TESTS *Heute in Japan, morgen auf deutschen Bildschirmen: "Turtles II" auf dem Game Boy*





ERSCHEINT AM 3. FEBRUAR 1992


Ach du meine Güte. Gerade aus dem Jahr 2015 zurückgekehrt hat Doc Emmett Brown keine guten Nachrichten für Dich, "Marty".
Dein Leben ist in Gefahr...
Basierend auf dem erfolgreichen Kino-Hit, reist der Spieler in dieser brillanten Sega-Umsetzung über 5 spannungsgeladene Level in die Zukunft und wieder zurück. Wird er den Almanach finden, der die Gegenwart zur Zukunft und die Zukunft zum Alptraum werden lassen kann?
FACE CLUB
DEN SEGA/IMAGE WORKS-NEWSLETTER GIBT ES KOSTENLOS BEI IMAGE WORKS.
BACK TO THE FUTURE PART II ™
ARCADE
SEGA
ARCADE
SEGA
ARCADE
SEGA
image WORKS
© 1990 Mirrorsoft Limited
© 1989 UCS & Amblin
Back To The Future 2 ™
Image Works, Irwin House,
118 Southwark Street, London. SE1 0SW.
Telephone 071 928 1454.
Sega is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd.
SEGA®
For play on the SEGA MASTER SYSTEM.


TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES®
Turtles-Action total!
...für Euer Nintendo-System
...für Euren Game Boy
...und als LCD-Spiele
Gutschein
Die Teenage Mutant Hero Turtles I und II, Top Gun, Track & Field II, Road Fighter, Castlevania und Roller Games gibt es als Aufkleber. **Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI gibt. Dort könnt Ihr Euch die neuesten Aufkleber abholen.
Oder diesen Gutschein einschicken an: KONAMI, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50. Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 3 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. **Aufgepaßt!** Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
Holt Euch die Turtles!
KONAMI hat die verrücktesten Abenteuer der Turtles als Videospiele:
Ganz neu **Teenage Mutant Hero Turtles** das Arcade Game für Euer Nintendo-System.
Fall of the Foot Clan für Euren Game Boy.
Teenage Mutant Hero Turtles I u. **II**, das Talking Game, als LCD-Spiele.
Michelangelo, Donatello, Raphael und Leonardo nehmen es mit jedem auf, der nichts Gutes im Sinn hat.
Da fliegen die Fetzen!
Teenage Mutant Hero Turtles - der Kino-Hit aus den USA.
Als superstarker VideospieleSpaß von KONAMI.
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
PALCOM SOFTWARE
Exklusiv für Nintendo Spielesysteme (NES)
ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
ARCADE GAME
TOP GUN
MISSION: IMPOSSIBLE
FALL OF THE FOOT CLAN
GAME BOY
Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.